FUNDADA en mil novecientos setenta y cuatro

EL WENDIGO

N.º 63
PRIMAVERA - VERANO
325 pts.

Comentarios en voz alta

La carta que viene a continuación fue enviada al periódico «El Pais», a principios de febrero. Hasta el momento, no ha sido publicada.

Quería matizar algunas de las afirmaciones de su corresponsal Ramón de España sobre El Salón del Cómic de Angulema, publicadas en su edición del sábado, 29 de enero de 1994.

a) No es la primera vez que este señor establece comparaciones entre el salón francés y el catalán, pero en Asturias también existe uno, que este año cumple su decimoctava edición. Al menos, podría tener la cortesía de citarnos. O recordar que la primera experiencia de Museo de Historietas tuvo lugar aquí, en Gijón.

b) Sus halagos al trabajo de Jacobs, que aprovecha para publicitar el trabajo de un editor, como es Navarro, son más que cuestionables. Nuestra revista «El Wendigo», que ha cumplido veinte años, ya le dedicó un artículo en su momento. Comparar a Jacobs con Hergé es, cuando menos, desmesurado.

c) El trabajo de Ana Miralles será muy popular en Francia, como indica; pero recibió tres premios Haxtur en la última edición del Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias, como olvida. Seguro que lo recordaría, si se los hubieran dado en Barcelona.

La Asociación Cultural que edita la revista de crítica de comics «El Wendigo» y organiza el Salón asturiano, a la que pertenezco, está más que acostumbrada a que se la ignore. Pero a lo que no nos acostumbramos es a que «El Pais» confunda publicidad encubierta con información objetiva. Casi todas las notas que publican sobre tebeos tienen más de lo primero que de lo segundo.

No nos mencionarán, pero existimos.

Florentino Flórez

El Salón de Bilbao y los pufos de Mario Ayuso

El pasado mes de diciembre, se celebró en Bilbao el VI Salón del Cómic. Salón en el que participamos los miembros de EL WENDIGO, Ramón F. Pérez, Eulalia Eguren y Faustino R. Arbesú. Alguien ha escrito que Barcelona es el Salón de la venta de cómics, Gijón de los autores y Orense el de los fanzines. A esto habría que añadir que Bilbao es el Salón de las Exposiciones.

Con un presupuesto aproximado al que nosotros manejamos, en Bilbao lo invierten en exposiciones... y a fe nuestra que lo invierten bien pues allí, se encuentran muy buenas y bien montadas y en un marco ideal. Entre éstas las siguientes:
«José Ibarrola» (retrospectiva), «Mortadelo y Filemón» (Ibáñez), «Color y aventura en domingo» (El Wendigo), «Expo-Manurro» (Roberto Garay), «José Ibarrolaren», «I Concurso de Cómic Villa de Bilbao», «Capitán Trueno», «Superlópez», «Zelako mundua» (Javier Celaya), «Natxo Allende» (retrospectiva), «Personajes de Ibáñez», «Tenebrorum» (Angel Alonso).

Además hubo varios concursos de historietas, con un alto nivel y algunas charlas. Una presentación del autor de la cantera, Roberto Garay, y una mesa redonda en la que intervenimos Ramón Fermín y Faustino R. Arbesú. En esta mesa, en un determinado momento se mencionó al inefable «experto» y gran «pope» asentado en Madrid, Mario Ayuso. La mención de este «espabilado» donde los haya, salió a relucir como consecuencia de los impagos. En nuestra redacción se recibió una carta de Mauro Entrialgo (TEMEO) en la que nos pedía la cantidad que Mario Ayuso nos adeudaba por impagos de EL WENDIGO con el objeto de resaltarlo en la revista TEMEO. Se la dimos y él nos dio los impagos que este Sr. (?) tiene con TEMEO. No queremos ser menos y lo decimos.

Entierro de Ionesco

Querido Eugène: la presente es para informarte de que estuve en tu entierro. Cuando fui la primera vez a tu ciudad adoptiva acabábamos de representar «La cantante calva» y «Las sillas», y los que entonces hacíamos teatro teníamos la cabeza llena de tus ocurrencias maravillosas. Quién me iba a decir que después de treinta años, al volver a París, iba a encontrarme en tu entierro. El Jueves Santo fue el día de los coches volcados, cristales rotos y palos en la Bastilla. El Viernes Santo te enterraban en el cementerio de Montparnasse, después de oficiar sus ritos los popes en la iglesia ortodoxa de los Santos Arcángeles. A mediodía del viernes me despedí de mis compañeros de «La Peñuca» —colegas en esta excursión a París— y les dije que iba a un entierro. «¿Quién se te ha muerto?», preguntaron ellos. «Ionesco», respondí yo. «¡Ah, bueno!». Y, así, me encaminé hasta el distrito 5 donde, a las dos de la tarde, en la pequeña iglesia cantaban los popes para llevarte al cielo en el que, sin duda, estarás a estas horas entreteniendo a los justos con tus ocurrencias geniales. Antes de que terminaran los oficios salí caminando hacia el cementerio de Montparnasse, situado al pie de la horrible torre de cincuenta y cinco pisos, que podría ser un monumento al absurdo, o sea, la entronización de tu teatro con ese decorado acristalado para sorprender a turistas embobados, como toda la parafernalia parisina para sacar los cuartos. Nunca te oí protestar contra esa horrible torre.

A la entrada del cementerio me cachearon (un policía negro) y supuse que al entierro iban a sumarse allí un montón de peces gordos. El cementerio es pequeño, comparado con los tamaños de París; mucho más pequeño que el de Père Lachaise, y con el plano que te dan a la entrada puedes identificar las tumbas que buscas. A ti te enterraron cerca de la entrada principal, en la parcela 6, a unos cuarenta metros de donde se encuentra Baudelaire, y a unos ochenta de Samuel Beckett. Qué hermosas tertulias podréis hacer ahora con Julio Cortázar, Cesar Vallejo, Jean Paul Sartre, Simone de Beauvoir; estos dos últimos enterrados bien juntitos para que sigan manteniendo en el cementerio el más extraño idilio. Por cierto, ahora se publican las cartas apasionadas de Simone y el escritor Nelson Algren, un amor casi violento del que se ocupan las páginas literarias de diarios y semanarios. La servidumbre que tienen los muertos para los vivos es que ya no pueden protestar; puse una flor robada en otra parte del cementerio en las tumbas de Baudelaire, de Sartre y de Beckett. Una flor no se rechaza ya en Montparnasse como se rechaza un premio Nobel. El cementerio estaba casi vacío, y las macetas rodaban empujadas por el vendaval. A una esquina de la parcela 6 seguía llegando gente.

Alrededor de la tumba colocaban sillas. Eran las tres y cuarto, y sólo esperábamos unas veinte personas. Dos empleados seguían colocando las sillas en semicircunferencia. ¿Será que van a representar «Las sillas»?, me pregunté. No, era para sentar a las autoridades cuando llegasen. Mucha representación, o muy poca, según se mire; en la iglesia estaban el Rey de Rumanía, Miguel, y su esposa Ana. Busqué la cabeza de Jacques Chirac por algún lado, pero no la encontré.

Cuando llegaron al cementerio la carroza y una camioneta con coronas, éramos unos ciento cincuenta. Reconocí a Jean Louis Barrault «creo que era él», a Michel Bouquet y a alguno más del que no recuerdo el nombre. Llamaba la atención la aparatosa corona enviada por Fernando Arrabal, llena de cintas con textos barrocos. Así, a ojo, diría que la única representación española allí éramos la corona de Arrabal y yo.

Algunas actrices, que parecía que las habían laminado, se sujetaban el sombrero para que no se lo llevase el viento «se sabía que eran actrices porque se pusieron enfrente de los fotógrafos». Los dos popes de la iglesia seguían cantando sus «aliluias» en el cementerio, mientras el féretro de madera clara esperaba, con peligro de que lo volcara el viento. Lo cual sería una culminación digna del entierro de Ionesco. Hasta que, por fin, se puso la lápida, y entonces, sorpresa, comenzaron a sacar de un coche botellas de vino, roscos de pan dulce y unas cacerolas llenas de un mejunje extraño. Juraría que las pusieron en el armadijo donde hasta entonces estuvo el féretro, y comenzaron a darnos de comer una especie de fruta picada mezclada con harina y el pan dulce partido a mano. Tu propia hija, la gordita, Marie France, me ofreció un vaso de vino.

No sé si eso de comer al pie de la tumba es un rito, una tradición o dejaste mandado que comiéramos y bebiéramos a tu salud. De cualquier modo, gracias.

Joaquín Fuertes

Con subvención del
Iltre. Ayuntamiento de Gijón
y 70 suscripciones de la
Consejería de Educación,
Cultura y Deportes
del Principado de Asturias.

EL WENDIGO: G.A.I.R.N.I. Dirige: FAUSTINO RODRIGUEZ ARBESU. Diseño: ARTURO RODRIGUEZ.
Corrección y traducción: SOFIA CARLOTA. Imprime: GRAFICAS CAREAGA, S.A. (Avilés/Salinas).
Publicación Amateur. Depósito Legal: M-3.362/1977. SE ADMITEN COLABORACIONES.
SUSCRIPCIONES: 1 año (4 números): 1.000 pts. 2 años (8 números): 2.000 pts. Transferencias: «El
Wendigo» c/c 716.271 BANESTO-Urbana-Paseo Begoña. Dirigete a: Apdo. de Correos 461 - Gijón.

sumario

Entierro de Ionesco
Joaquín Fuertes 2

Editorial 3

Los Premios Haxtur
Faustino R. Arbesú 4

Murió con las botas puestas
Ramón F. Pérez 6

El culebrón del Franquismo. El Guerrero del Antifaz
Faustino R. Arbesú 9

King - Gon
Florentino Flórez 14

Puntos redondos, cuadrados y filipinos
F. Flórez y Faustino R. Arbesú 16

Tor: aún se hacen historietas así
Jordi Juanmartí 30

El acertijo de Wagner
Pérez, Arbesú y Juan José 32

El lama blanco
Florentino Flórez 34

Sombras sólidas de un chico infernal
Jordi Juanmartí y Javier Riva 36

Buenos Aires, los comics y el loco
Norman Fernández 38

Oliver Stone
Sofía Carlota Rodríguez 40

Richard Attenborough
Sofía Carlota Rodríguez 42

DIBUJAN

Juan José Pérez *«Draku»*
Gaspar Meana *«Solo para Tolkienómanos», «La torre del monte Errir»*

PORTADA

Florentino Flórez

CARTEL SALON

Arturo Rodríguez y Faustino Rodríguez,
sobre dibujo de Mazzucchelli

editorial

gigantes

Nos dejan los hombres que ya nos han dejado su obra. Sus creaciones las llevamos puestas y no reposarán hasta que nos entierren a cada uno de los lectores de los tres gigantes de la historieta que han muerto recientemente.

Jack Kirby, «El Rey» se lleva —nos deja— la grandeza de sus personajes fundidos en plomo y de los universos que creó, maravillas más allá del Marvel, aunque el Marvel sobre todo. Es tanto y tan importante que basta con citarlo para saber de qué hablamos: El Capitán América, Sky Master, Los 4 FAntásticos, La Patrulla X, Iron Man, Kamandi...

Eugenio Giner, el autor del Inspector Dan fue un dibujante de un estilo único y de una calidad excepcional al que le debemos los primeros escalofríos en el Londres de la niebla, los fantasmas, los monstruos, los castillos, los relámpagos, aquellas manos que amenazaban, aquel universo cosmopolita y «trafalgarsquare» tan lleno de sugerencias para niños españoles nada cosmopolitas no «trafalgasquares». Sobre sus monstruos, él, nuestro segundo gigante.

José Escobar fue un gigante que pactó con lo pequeño, con los pequeños niños que lo leían, con los pequeños personajes —Zipi y Zape— que creó, con la representación pequeña —de teatrillo— de la gran miseria que nos rodeaba, la de los hambrientos «carpantas» y las «petras», criadas para todo.

EL WENDIGO

Eugenio Giner, esposa e hijo, felicitándonos las Navidades del 89

Haxtur 1985

La asignación de los Haxtur en su primera entrega presentó la característica del reconocimiento nacional de una obra y un dibujante, ambos trascendentales dentro del cómic mundial de las dos últimas décadas:

«Camelot 3000» y Brian Bolland.

Obra y autor prácticamente desconocidos en 1985 en España, no sólo por la inmensa mayoría de los que escriben sobre comics, sino también por los propios profesionales del medio, por aquello de ser considerados como trabajos «menores» por proceder del mundo editorial de los superhéroes.

Reconocimiento que representó un importante toque de atención, para aquellos que consideraban al cómic como un producto cultural que sólo se podía crear como tal mirándose al ombligo, y pensando, a priori, en la creación de un producto artístico.

«Camelot 3000» fue la obra vencedora indiscutible de la edición de los Haxtur de 1985, al estar nominada en los tres apartados en que podía ser enclavada —guión, dibujante y historieta— y haber obtenido dos de ellos.

Compartió honores estelares con «Camelot 3000», la bellísima obra del autor español Carlos Giménez: «Primer amor», editada y producida por Toutain. Finalista en dos de los tres primeros premios a los que podía optar, se levantó con el correspondiente a Mejor Historieta Corta. El otro, el asignado al Mejor Guionista, se fue para el italiano Giancarlo Berardi por su poético trabajo en la historieta muda «Las crías».

Indudablemente, las obras y autores perdedores —por denominarlos de alguna manera sencilla y contundente— fueron «El Hombre Máquina», nominada en todas las modalidades posibles: guión, dibujo e historieta larga —«Aventura amorosa en el metro»— con dos nominaciones: dibujo e historieta corta y los grandes dibujantes Will Eisner y Barry W. Smith. Ni obras, ni autores consiguieron un solo Haxtur. Se merecían todos los Haxtur del mundo... pero no en esta ocasión. Sin embargo, hay que dejar constancia, de que la gran olvidada, no fue «El Hombre Máquina», tampoco «Aventura amorosa en el metro», lo fue otra obra que pasó tan desapercibida, a pesar de su gran calidad, que ni siquiera obtuvo una nominación. Obra que hoy, a diez años vista, podría haber sido nominada cuando menos, a un par de premios. Me refiero a «Atari Force».

Una obra importante, con un magnífico guión al que se unió una resolución gráfica de las que marcan para siempre, que mereció estar entre las mejores del año pues eso es lo que era: una de las obras de mayor calidad de las dos últimas décadas. La mala distribución que tuvo, al menos en Asturias, fue una de las causas principales que contribuyeron a este olvido.

Para finalizar con este repaso, se impone resaltar la importancia que en su momento tuvo, el conceder un premio a esa obra preñada de valores éticos, poéticos y de comunicación, que construyeron esos dos gigantes del cómic europeo que son Giancarlo Berardi e Ivo Milazzo. A través de él, supimos ver y destacar la hermosa labor que estos creadores estaban realizando, y a partir de ese momento, nada firmado por ellos nos pasó desapercibido.

Ivo Milazzo fue otro de los grandes perdedores de esta primera entrega de los PREMIOS HAXTUR. Pero no podemos olvidar, que por entonces sólo cuatro dibujantes podían ser finalistas y los que lo fueron, lo fueron con todos los merecimientos: Jan, Brian Bolland, Will Eisner y Barry W. Smith.

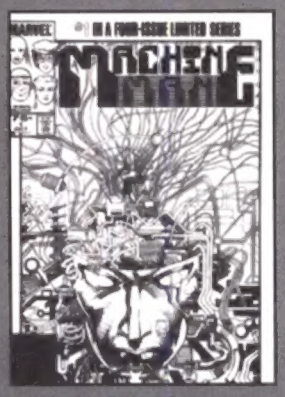
Nominados y Ganadores

MEJOR GUIONISTA

Mike W. Barr por "Camelot 3000" (Zinco)

Carlos Giménez por "Primer Amor" (Toutain)

Giancarlo Berardi por Las Crias (Norma)

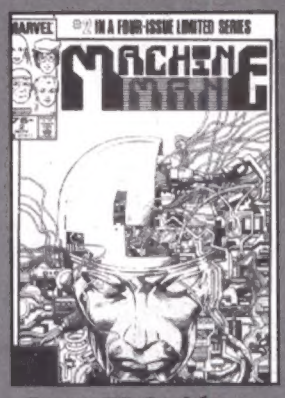


Tom de Falco por "El Hombre Máquina" (Fórum)

MEJOR DIBUJANTE

Jan por "Súper López" (Bruguera) y "Viceversa" (Caja de Sevilla)

Brian Bolland por "Camelot 3000" (Zinco)

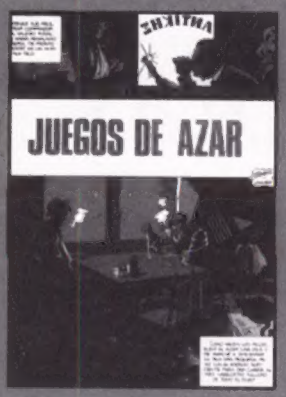


Barry W. Smith por "El Hombre Máquina (Fórum)

Will Eisner por "Aventura Amorosa en el Metro (Norma)

MEJOR HISTORIETA CORTA

"Primer Amor" de Carlos Giménez (Toutain)



"Juegos de Azar" de Rubén Pellejero y Jorge Zetner (Norma)

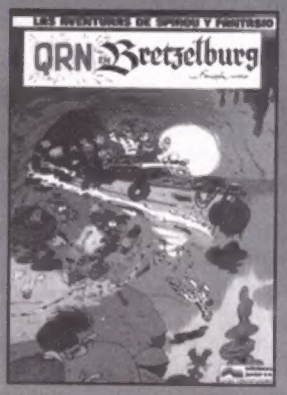
"Una Aventura Amorosa en el Metro" de Will Eisner (Toutain)

"Viceversa" de Jan (Caja de Ahorros de Sevilla)

MEJOR HISTORIETA LARGA

"El Hombre Máquina" de Barry W. Smith, Tom de Falco y Herb Trimpe (Fórum)

"Camelot 3000" de Brian Bolland y Mike W. Barr (Zinco)



"QRN en Bretzelburg" de Franquin y Greg (Grijalbo)

"Buenos Aires, las Putas y el Loco" de Oswal y Barreiro (Norma)

A

Los premios Haxtur: su historia

Los Premios Haxtur fueron ideados por este cronista, servidor de ustedes, y presentados como proyecto al director del Certamen, Muestra, Feria o Festival de Comics de Gijón —como quiera titularse dado que recibió varias denominaciones— Isaac del Rivero. El objeto era claro; Gijón debía de contar con un premio reconocido por los aficionados. Nada mejor que un personaje de cómic con prestigio mundial, y mejor aún si este personaje era una creación de un asturiano, llanisco de nacimiento y gijonés de adopción. Haxtur era ideal. En los últimos años de la dictadura fue un personaje emblemático en el mundo de la historieta española y su creador, Víctor de la Fuente, admirado por la flor y nata de los creadores de cómic de los cuatro puntos cardinales del globo terráqueo. La idea no era original, Lucca tenía su «Yellow Kid» y Angouleme su «Alfred». Ahora nosotros proponíamos el nuestro: Haxtur.

Isaac acepta la propuesta y se pasa a la realización de las estatuillas. Isaac Miguel Jr. y yo mismo hicimos el diseño, trabajadores de la Fundición de la Fábrica Moreda, que dirigí desde 1966 hasta su cierre, hicieron el resto. Tallaron el molde en madera, moldearon la arena, fundieron las estatuillas, las desmoldearon, rebabaron y pulieron, también les colocaron e hicieron las peanas. Abel Noval talló el molde, Corsino López —maestro de fundición— los moldeó, Juan Sánchez, Jesús Martínez —ambos maestros de fundición— junto con Salvador Tamargo, Manuel Prieto Llamazares y Manuel Novoa (fallecido), todo ellos operarios de fundición y modelos, ayudados por Corsino López, las fundieron, desmoldearon, rebabaron y pulieron. Un trabajo totalmente desinteresado que es necesario reconocer públicamente.

Una vez fundidas las figuras, fueron mostrados al público en el escaparate de la Librería Musidora durante la celebración del Certamen de Comics de 1976, lo cual indica que la idea y todos los preparativos habían surgido durante el año 1975.

Oficialmente nunca fueron instituidos. En su lugar, gracias a la labor disuasora y eficaz efectuada por Francisco de la Fuente y a la personalidad de Isaac del Rivero, siempre dispuesto a dejarse llevar hacia el lugar hacia donde le conduzca el viento reinante, se instituyeron otros con claros aires del Ampurdán. De allí procedían las principales editoriales de comics de España, hacia las cuales tenía puestas sus miras crematísticas Isaac del Rivero.

Se establecen los Premios Emilio Freixas —de muy corta duración— en homenaje al autor catalán desaparecido por aquellas fechas y se olvidan los asturianos Premios Haxtur.

Las figuras tan amorosamente creadas y fundidas fueron guardadas celosamente en espera de vientos más propicios. Estos no se producirían hasta la creación del «Salón Internacional del Cómic Ciudad de Oviedo». En su segunda edición, dado que los del equipo El Wendigo fuimos en asesoramiento pieza fundamental del mismo, propusimos a la dirección la instauración de estos premios. Aceptan, y en 1985 se otorgan por vez primera.

Faustino R. Arbesú

«Murió con las botas puestas»

El pasado 6 de febrero nos dejaba para siempre Jack Kirby, el indiscutible «Rey» del cómic-book. Ignoro hasta qué punto puede sonar su nombre a las nuevas generaciones —y ya se sabe que esto del cómic es cosa sobre todo de jóvenes— pero, globalmente, pocas figuras de talla similar ha dado el cómic, quizás ninguna. Seguramente Raymond o Foster alcanzaron cotas estéticas muy superiores, otros fueron más vanguardistas o más comprometidos, etc., pero creo que ninguno realizó una obra tan amplia, tan capaz de conectar con los públicos de diversas épocas, de un nivel medio tan aceptable y, sobre todo, ninguno influyó tanto en la Industria. Sin embargo Kirby no fue nunca un hombre del «aparato», un funcionario de la industria como su «camarada» Stan Lee, sino un francotirador y un peleón que murió con las botas puestas, no en el sillón del oficinista.

Un poco de historia

Nacido en 1917 en un barrio pobre de New York, hijo de inmigrantes austríacos, pronto tuvo que dejar la escuela y contribuir a la economía familiar, de todas formas el joven Jacob Kurtzberg —aún no existía Jack Kirby- era un lector quizás no muy exquisito pero sí voraz: comics, pulps, los clásicos de la novela de aventuras, etc. eran leídos compulsivamente por un joven condenado —como tantos otros— a vivir en un medio duro y hostil (Kirby contaría mucho después que las peleas de sus tebeos, por fantásticas que fuesen, daban sensación de verismo y esto se debía a que, en su barrio, el que no sabía pelear mejor no salía de casa) pero algo diferenciaba al joven Jacobo de los demás: su innato talento para el dibujo.

Aún adolescente comienza su vida profesional, sus primeros trabajos son para los diarios, ilustrando editoriales y secciones del tipo de «aunque usted no lo crea», más adelante comenzará a dibujar tiras. Dos cosas sorprenden en esta época; la casi infinita variedad de seudónimos que Kirby utiliza —parece que a su familia no le hacía mucha gracias tener un «artista» en casa— y la similar variedad de estilos de que hace gala. Hay de todo, desde «seudo-Raymonds» a «seudo-Disneys» y, en algún caso, comienza a vislumbrarse el que será el inconfundible estilo Kirby.

Por aquellos años trabajará fugazmente en los «Estudios Fleischer» —los de Popeye y Betty Boop— pero ese no era trabajo para un «culo inquieto« como él. Años después Kirby sentenciaría: «aquello era como trabajar en una cadena de montaje».

Y por fin... ¡El cómic book!

En 1935 Kirby da el primer paso de una relación que duraría hasta su muerte, comienza a trabajar en la industria del cómic book, del tebeo propiamente dicho. Decenas de estrafalarios y coloristas personajes pasaron por sus manos, más interesante que enumerarlos es contar que, por aqueños años, Kirby conocerá a otro joven que será su pareja durante muchos años, un jovenzuelo de aires intelectuales llamado Joe Simon. Ambos popularizarían una firma inconfundible: Simon-Kirby.

¿Qué hacía Simon exactamente? Tratándose de Kirby es una pregunta peliaguda, si nos fiamos de él Joe Simon era algo así como un «relaciones públicas» con el que se sentía especialmente compenetrado. La versión de la otra parte es, por supuesto, diametralmente opuesta: él —Joe Simon— era el «cocreador» de todos estos personajes y quien diga lo contrario miente como un bellaco. Nosotros, humildes ciudadanos de provincias, nos limitamos a recoger ambas opiniones.

En 1941 la pareja crea su primer personaje famoso, «El Capitán América», para la Timely, una editorial de segunda fila que debía su fama a dos personajes más bizarros de lo habitual: Namor y The Torch. Mucho del éxito del Capi se debió sin duda a que fue el primer «superhéroe» creado específicamente para luchar contra los nazis, primero contra los saboteadores y quintacolumnistas y más tarde en los campos de batalla.

Sin embargo, la contribución de Simon y Kirby al personaje sería breve, apenas un año, y en el 42 ambos comienzan a colaborar con la National Periodical Publications que, gracias a sus personajes Superman y Batman, era la principal editora de este tipo de comics. Para ella crean héroes y series como Sandman, Manhunter, The Boy Commands, etc. personajes que destacarían poderosamente dentro del grafismo característico de la empresa —bastante anodino— pero que no formaron parte nunca de sus héroes más populares.

Cuando se habla de esta época —más tarde denominada pomposamente «The Golden Age»— hay que recordar que el cómic book era un mundo completamente aparte del cómic de prensa. Se editaban cientos de tebeos y, por supuesto, entre sus autores hubo algunos que se las arreglaron para hacer un trabajo destacable artísticamente o para ganar mucho dinero —y hasta alguno logró ambas cosas— pero en líneas generales se trataba de un trabajo tercermundista, hecho a destajo, que poca gloria —la mayor parte de los tebeos venían sin firmar— proporcionaba a sus autores, presumiblemente el dinero tampoco debía de ser mucho. Insisto en que también aquí había figuras —y Kirby estaba entre ellas— pero la distancia que las separaba de los verdaderos «artistas» que trabajaban para los diarios —gente como Raymond, Foster o Cannif— famosos como estrellas de cine y, en muchos casos, espléndidamente pagados era más que abismal, era inconmesurable.

Después de la guerra...

La II Guerra Mundial propició un enorme auge del género de superhéroes y de la industria del cómic book pero con su fin llegó la resaca. El género —por las razones que fuese, podría escribirse un libro sobre el tema— dejó de interesar a los lectores y la industria comenzó a sentir la mordida de los nuevos medios de diversión, especialmente la televisión, transformada de «aparato futurista» en un lujo al alcance de la clase media.

La televisión no sólo tenía atractivos propios e intrasferibles —la gente se «movía» como en el cine— sino que, por sus características y limitaciones, popularizó temas completamente ajenas al mundo del cómic book: el melodrama, los temas familiares, el policíaco, las series del Oeste, son los reyes del momento. El universo desmadradamente bizarro del cómic book parecía cosa de un pasado cada vez más lejano.

Hubo pues que reciclarse y nuestro dúo se volcó en los temas de moda: la aventura y el romance. ¡Sí!, en los años 50 Jack Kirby realizó numerosas series sentimentales con títulos tan sugerentes como «True love», «True romance», «Young romance», «First love» y tantos otros —cito títulos sobre todo para que se vea que este hombre, cuando hacía algo, lo hacía siempre al por mayor—, junto a ellos hubo policíacos, aventuras en el Oeste, en la Selva, etc. Todo ello un remedo bastante pobretón del «menú» televisivo típico.

En 1954 Kirby y Simon crean su propia compañía de comics, denominada «Mainline Comics», a través de la cual realizaban —ellos y otros autores— comics para editoriales de mayor envergadura. Corren los años del Macartismo, de la persecución de «rojos» y las obsesiones patrióticas. América es un fortín sitiado por las hordas rojas —si alguien lo duda le recomiendo la lectura de Steve Canyon— y se hace necesaria una disciplina espartana, no hay sitio para tibios y blandengues en la «Tierra de los libres y los valientes«. Simon y Kirby ponen su granito de arena a la causa y crean «Fighting American» —«Luchador Americano» o algo así—, personaje volcado en cuerpo y alma en la lucha contra el comunismo. Muchos años después Kirby se referiría a él como una parodia de «El Capitán América» y una sátira de la situación reinante. No digo que no, pero tampoco estoy tan seguro de que fuese en broma... no estaban los tiempos para demasiadas chirigotas.

Los cambios de los años 60

A medida que se acercan los 60 comienza a cambiar el panorama, cada vez es más patente que los rusos no van a desembarcar en Manhattan mañana ni pasado mañana y que la Guerra Fría será un largo proceso de desgaste que ganará quien más resista. También en el mundo del cómic hay cambios, la DC —la antigua National— inicia el relanzamiento y puesta al día de sus viejos personajes, «Flash» y «La liga de la justicia» serán su punta de lanza. Kirby, que se ha «divorciado» de su inseparable Joe Simon, comienza a colaborar con ella. En 1957 crea la serie «Challengers of the Unknown» —conocida entre nosotros como «Los Temerarios»— que no difiere demasiado en sus planteamientos de otras series de la casa —historias cortas, muy linea-

les... por no decir simplonas— pero en ella alienta el gusto por la maravilla y lo bizarro tan característico de Kirby. Pero lo que convierte esta serie en una pequeña joya a ojos de los aficionados es la colaboración en ella, como entintador, de otra figura mítica: Wally Wood.

Por desgracia —o por suerte— no duró, en aquellos mismos años Kirby colaboraba también con la vieja Timely, ahora reconvertida en Marvel, para la que realizaba historias de monstruos de 6 u 8 páginas. Aunque los aficionados recordamos esas historias con cariño —Vértice las editó aquí— no parecía un trabajo con demasiado futuro, de hecho en aquellos momentos ni la misma editorial parecía tenerlo. Pero la Marvel antes de tirar la toalla decidió hacer una jugada desesperada: entrar en el mercado de superhéroes.

Llegan Los 4 Fantásticos

Comienza así la etapa Marvel de Kirby, el momento crucial en su vida artística, la que le ha convertido en símbolo de todo un género. En 1961 nacen «Los 4 Fantásticos«, pronto llegan en cascada toda una pléyade de personajes: Thor, Hulk, Los Vengadores, Iron Man, etc.

Hablar con un mínimo de rigor de esta época tan rica exigiría un artículo de grandes dimensiones sólo para ello, como es imposible tal cosa nos referiremos a ella someramente y remitimos al lector al artículo sobre los «Orígenes Marvel» publicado en El Wendigo n.º 53, razones de espacio no nos dejan otra posibilidad.

Hay que decir de todas formas que la aparición de «Los 4 Fantástico» supuso la práctica refundación de la industria, editar tebeos de superhéroes volvía a ser negocio. ¿Cuáles fueron las razones del éxito? Supongo que habría muchas, pero en esencia Stan Lee y Jack Kirby —vuelvo a remitir al Wendigo n.º 53— acertaron al concebir al superhéroe, esencialmente, como alguien distinto y por tanto siempre en el filo de la navaja; tan pronto idolatrado como perseguido, los que por la mañana crean «clubs de fans» de Los 4 Fantásticos pueden exigir su linchamiento por la tarde. Los adolescentes norteamericanos se sintieron especialmente identificados con este planteamiento.

La otra razón del éxito es atribuible sin duda alguna a Kirby, puesto que se refiere a la visualización de este mundo. Kirby fue consciente de que si se quería competir con la televisión —el «gran» enemigo— no se podía hacer en su propio campo, el secreto no era tratar de parecerse a sus productos sino precisamente lo contrario. Jack Kirby dio a sus lectores aquello que la televisión no podía darles y que él tenía a raudales: desmesura.

La Marvel se la hace insostenible

Con el final de la década la situación de Kirby en la Marvel cada vez se hace más insostenible y esto se nota en su trabajo. Mientras, en la D.C. comienzan a soplar aires de renovación, Carmine Infantino —uno de los grandes dibujantes de la casa en los 60— llega a labores de dirección y se propone tirar la casa por la ventana para actualizar al viejo dinosaurio. Autores jóvenes —Adams, Kaluta, etc.— y no tan jóvenes —Kubert— cooperaron en la tarea, pero nada asombró tanto al aficionado como la noticia de que «también» Jack Kirby iba a trabajar para la DC. Piénsese que en aquellos años las relaciones entre las grandes editoriales eran parecida a las existentes entre los clubs de fútbol tradicionalmente rivales y que Marvel y DC eran, a los ojos del aficionado medio, algo así como el Real Madrid y el Barcelona: enemigos de sangre.

Kirby se encontró en la DC con una libertad desconocida, no sólo escribía y dibujaba sus historias sino que, como «editor» de las mismas, podía decidir sus líneas argumentales o buscarse colaboradores con los que se sintiese a gusto, nace así su larga colaboración con el entintador Mike Royer. (Kirby comentaba que no le desagradaba que otros entintasen sus dibujos, incluso le gustaba ver los cambios que producían en ellos los diversos entintadores, claro que a veces parecía que el entintador se lo buscaba su peor enemigo).

Kirby, sin cortapisas, dedica sus energías a narrar un enfrentamiento cósmico entre el bien y el mal, un drama más grande que la vida que se desarrollaría en varias colecciones distintas: «The Forever People», «The New Gods» y «Mister Miracle». Todas ellas constituían el denominado «Fourth World», enorme fresco cósmico que narra el enfrentamiento entre los Nuevos Dioses y el malvado Darkseid, señor de Apokolips, lugar terrible en el que confluyen la pesadilla Orweliana y la Dickensiana. Muchos estudiosos del cómic americano consideran esta saga como la obra máxima de Kirby —y no está de más recordar que al dejar la Marvel parecía un hombre que ya había dado lo mejor de sí mismo— pero lo cierto es que no logró conectar con el público, entusiasmó a unos pocos pero resultó ajeno a la mayoría.

La explicación usual es que Kirby, esta vez, se pasó en la desmesura, concibió un producto demasiado ajeno al lector medio que lo vio sobre todo como un tostón grandilocuente. Puede ser, pero la verdad es que esos fueron malos tiempos no sólo para Kirby sino también para la DC, que vio cómo se hundían uno tras otro sus intentos de renovación, y para el cómic book en general, con cierre de editoriales y abandono de ideas innovadores.

Fracasada su obra magna Kirby se refugia en otros personajes menos ambiciosos: Omac, Sandman, The Demon, etc. Ninguno tuvo larga vida pero algunos, especialmente el irascible Demon, lograron un lugar fijo en el Universos DC con numerosas reapariciones. Aunque la gran obra de Kirby al margen de su saga primigenia es Kamandi, remake a lo Kirby —es decir, desmesurado— de El Planeta de los Simios. En una tierra asolada por las guerras atómicas el hombre ha descendido a la animalidad mientras los animales —salvo los burros y los caballos, que siempre les toca bailar con la más fea— han evolucionado y creado toscas y coloristas culturas. Tigres, gorilas,

leopardos son los actuales reyes de la creación, éste será el mundo de Kamandi un adolescente que conserva el antiguo rasgo distintivo de la humanidad: la inteligencia. La serie, magnífica, logró el favor del público y se mantuvo durante unos 40 números, sin embargo, quizás por moverse en un mundo «alternativo», las recuperaciones posteriores de Kamandi han sido escasas.

Su mejor momento artístico

En el 76 Kirby dejaba la DC y volvía a la Marvel, en aquellos momentos la vuelta del viejo maestro se vio sobre todo en clave de derrota, no había sido capaz de conectar con el público y se había limitado a realizar una obra excéntrica y desmadrada. Estaba claro que los guiones no eran lo de Kirby.

Hoy día la lectura dominante es muy otra, la etapa DC de Kirby se ve no sólo como su cima artística —entre otras cosas porque al poder escoger su entintador logró un control mucho mayor sobre el acabado del dibujo— sino que se acepta sin duda alguna que su contribución, aunque no muy larga, fue decisiva para el futuro de la DC Comics.

De hecho la DC de los 70 tenía dos grandes limitaciones, bastante inexplicables si tenemos en cuenta que ella «inventó» el concepto mismo de superhéroe, la escasa entidad de sus «malvados» y la ausencia de una línea «cósmica» que tan buenos resultados había dado a la Marvel. Con la creación de Darkseid y sus acólitos Kirby solventó ambas carencias de un plumazo, él introdujo al auténtico mal en la DC y abrió paso a todo un universo de personajes de características hasta entonces desconocidas en la venerable editorial. Aún hoy —20 años después— cuando un guionista quiere contar una historia de dimensiones cósmicas tiene que recurrir a la criaturas de Kirby.

Pero, en aquellos momentos, la triste realidad fue que Kirby, desanimado por el escaso resultado comercial de su obra para la DC, volvía a la Marvel con el rabo entre las piernas.

El regreso del hijo pródigo

La Marvel le hizo un recibimiento triunfal, pero la marejada de fondo permanecía y su obra cada vez se hace más burda y amanerada, está claro que la ilusión que Kirby había puesto en su anterior etapa es ya algo inexistente. De todas formas, como de costumbre, crea un buen número de personajes: Rom, Dinosaurio Diabólico, 2.001, El Hombre Máquina, etc. Poco bueno se puede decir de todas ellas, hay sin embargo una serie que destaca sobre tanta mediocridad: «Los Eternos», peculiar visión Kirbyana de los, por aquel entonces, populares libros de Von Daniken, señor que interpretaba las tradiciones mitológicas en clave de visita extraterrestre, sosteniendo además que las pruebas arqueológicas de tales visitas son evidentes. Ignoro si Von Daniken conoce esta versión de su obra, pero de conocerla no me cabe duda de que se habría quedado con la boca abierta.

En 1981 Kirby abandona definitivamente la Marvel y comienza a colaborar con la Pacific Comic, editorial independiente de efímera vida, para la que también crea buen número de personajes, de todas formas lo más destacable de este periodo es su colaboración con Steve Gerber, guionista enfrentado a la Marvel por los derechos sobre «Howard, el pato», patibulario pariente del Pato Donald perdido en un mundo poblado de superhéroes. Con él dibujará un tebeo destinado a recaudar fondos para el correspondiente pleito, a partir de aquí la guerra entre el viejo Kirby y la editorial que lo había consagrado sería constante.

Aunque Kirby realizará trabajos ocasionales durante todos los 80 —por ejemplo «Superpowers» para la DC— poco se puede decir ya de él. En el 93 la nueva editorial TOPPS Comics— editora, entre otras cosas, del Drácula de Mignola— anuncia el lanzamiento de una nueva línea de comics «basada» en creaciones del maestro, éste se limitaría a diseñar personajes y situaciones y otros autores más jóvenes —algunos tan famosos como Walter Simonson— se encargarían de plasmarlos en el papel. La muerte le llegó repentinamente mientras trabajaba en este proyecto, en los últimos años tratamos repetidamente de traerlo a Gijón, al Salón del Cómic, y siempre puso como excusa la mala salud de su mujer, nada sabíamos sin embargo de la suya. Ya no será posible que Jack Kirby esté entre nosotros, pero a través de sus obras lo estará siempre, como dijo Iron Man en otro óbito célebre: «Descansa en paz, soldado».

Nota.— Aunque el artículo sea largo hay muchas cosas que se quedan en el tintero, pienso por ejemplo que sería interesante —o necesario— dedicar otro a comentar su inconfundible estilo gráfico. Hay sin embargo, un tema que creo que precisa una aclaración, al menos para aquellos ciudadanos que no conozcan El Wendigo n.º 53, ni tengan ganas de comprárselo. Se refiere a las peculiares relaciones Lee-Kirby que marcaron toda la etapa Marvel.

Tradicionalmente pensábamos que los guiones de Thor, Hulk, etc. eran obra de Lee y que Kirby, con más o menos libertad, se limitaba a ponerlos en imágenes. Eso era antes, pues actualmente Kirby reivindica la autoría total de dicha obra, tratando a Lee de pirata y vampiro. La verdad es que las argumentaciones de Kirby no resultan convincentes al 100%, pero sí en buena medida, por lo que al tratar este tema estaremos siempre moviéndonos sobre arenas movedizas.

Ramón Fermín Pérez

El guerrero del antifaz

El culebrón del franquismo

Clarificando posturas

En 1943 el genial autor de historietas Manuel Gago, creó la historieta río más narrativa y mejor concebida de todas las que se han producido en España, especialmente en los 100 primeros números de la saga —cifra más o menos aproximada—. Através de ella pudimos conocer a los personajes más fascinantes y mejor dotados de personalidad de la historieta o cómic español, desde su nacimiento, hasta casi los años setenta. También una de las sagas más delirantes y trepidantes de emoción y aventura.

Algunos de sus personajes son míticos dentro de la historieta española. Otros imperecederos. Los más, imborrables en nuestra memoria:

—El angelical «Conde de los Picos».
—Los martirizados «Condesa y Conde de Roca».
—El siniestro «Amet Zenete».
—La inmaculada «Ana María, Condesa de Torres».
—El cruel «Olián».
—La erótica y rebelde «Zoraida».
—El dantesco, despiadado y fiel «Kadul».
—La bondadosa, tímida y resignada «Aixa».
—El perturbado de amor «Hixem».
—El sublime «Pirata Negro».
—El resentido, envidioso y vengativo «Capitán Rodolfo».
—El perverso «Alí Kan».
—El malvado «Motamid».
—El torturador «Harúm»
—Los enigmáticos «Jinetes Negros».

Y tantos y tantos otros, cuya mención harían interminable este artículo, ya de por sí un tanto extenso.

—Por su narrativa elogiamos a Manuel Gago.
—Por su genialidad lo ensalzamos.
—Por los buenos momentos que nos hizo pasar le damos las gracias, incluso le amamos.

Pero por el mensaje que consciente o inconscientemente nos transmitió, no podemos por menos que hacer llegar a las nuevas generaciones nuestra repulsa.

Lo que a continuación se expone, es el resultado de la recopilación de los artículos que en relación con esta saga fueron escritos por este articulista y publicados entre 1973 y 1977 en varios medios de comunicación de España, de entre los cuales destaco a C.C.C.I., el diario gijonés El Comercio y el propio Wendigo.

Entiendo que están hoy tan vigentes como entonces, por lo cual se trascriben tal cual, tan solo con pequeñas correcciones, omisiones y puesta en orden.

Los hombres, los pueblos que olvidan su Historia, están condenados a repetirla.

Nos enseñan a vivir sólo el hoy, tergiversando u olvidando el pasado y no capacitándonos para poder imaginar el futuro. Por ello, nuestra historia se desarrolla en circulos concéntricos entre los cuales sólo media un espacio marcado por el paso del tiempo... Esperemos que por una vez, la presente, este sino no se cumpla, en ello estamos.

En diciembre de 1993 aconteció el cincuentenario del nacimiento del más mítico personaje de toda la historia de la historieta española: «El Guerrero del Antifaz». Nos encontramos por tanto en el período de tiempo adecuado para recordar sus andanzas, pero con toda su verdad, en toda su crudeza, sin tergiversaciones piadosas, sin nostalgias de una niñez perdida que para algunos parece haber sido el paraíso, pero que para otros, entre los que me incluyo, representó un auténtico infierno que preferimos no rememorar, pero que cuando nos vemos inducidos a ello, procuramos que estos recuerdos no sean manipulados por el olvido que nos han «enseñado» a practicar. No olvidaremos mientras anide un soplo de sensatez en nuestro cerebro, por más que les pese a muchos.

El guerrero del antifaz

Probablemente, las conclusiones que vaya exponiendo en este artículo ni el propio autor se percató de la crónica que estaba efectuando. Suele ocurrir que, sin proponérselo, las obras de muchos autores son claro exponente de la época en que viven o vivieron.

A través de los cuadernos de esta colección nos encontramos con un denominador común, en lo que se refiere a las aristocracia cristiana: no hay malvados. A todos los aristócratas que aparecen de una forma más o menos marcada, se les puede aplicar el calificativo de nobles. Podrán ser clasistas, racistas, intransigentes o incrédulos pero nunca sus defectos son tan grandes como para darles el título de malvados. Más bien, como decía anteriormente, se les podría adjudicar el de nobles.

Numerosos son los aristócratas que se nos presentan como ejemplo de perfección, sobre todo si no se hace un profundo análisis de su comportamiento (tengamos presente la clase de público a que fueron destinadas estas aventuras).

Expondré algunos casos comenzando por el propio Guerrero. Hijo del Conde de Roca y heredero del título —que pasa a su poder de manos de los propios Reyes Católicos, en el número 362 de la colección—, caballero andante, paladín de la cristiandad y de la justicia, amigo de moros y cristianos, generoso, honrado, es, en fin, poseedor de todos los atributos correspondientes al adjetivo noble. Nobleza que tan solo se verá empañada por un espíritu de venganza hacia determinados reyezuelos moros, que le lleva a tomarse la justicia por su mano haciendo de verdugo (Motamid, Harum, Hamed, etc.). Estas acciones se tratan de justificar por los viles actos que éstos cometen, a la vez que nos es presentado el héroe en inferioridad (aparente) física o numérica, cuando efectúa uno de estos homicidios. Víctima propiciatoria de los reyezuelos, sale airoso de los lances, gracias a su bravura y coraje.

El primero en morir en manos del Guerrero es Motamid. Lo mata en duelo, después de haber sostenido otro con Kaid. Estando desarmado, hiere a Motamid con su propio puñal (n.º 25, pág. 3). Sigue en la saga de homicidios Harum, que previamente había matado al padre del héroe, el Conde de Roca (n.º 26, pág. 11) que muere cuando va a asestar el golpe de gracia al Guerrero el cual se encuentra aturdido por el golpe traicionero de una favorita del reyezuelo.

Otro aristócrata que merece el adjetivo de noble como ninguno, es el Conde de los Picos. Caballero sin mancha, merecedor de todos los calificativos aplicados del Guerrero y alguno más, al estar en él totalmente aliminado el espíritu de venganza tan latente en el Guerrero. No existe un solo homicidio cometido por el Conde por motivo de venganza o cualquier otro móvil que no demuestre nobleza de espíritu. Los homicidios por él realizados son, en todos los casos, sin origen personal que le predisponga a realizarlos; suelen ser defensa propia, defensa de desvalidos, rescates, huidas, etc. Este personaje es enriquecido en nobleza popular al poseer una resignación mítica, rayana en el masoquismo en lo que respecta a sus amores, nunca correspondidos por Ana María, novia del Guerrero. A pesar de que ella, una y otra vez, le confiesa que no le ama, jamás en él hay motivo de queja hacia ninguno de los causantes de sus pesares. Es más, ambos siempre podrán contar con él como el más fiel de los amigos que poseen, dispuesto a entregar su vida por ellos, como de hecho casi ocurre al tratar de salvar a Ana María del falso Guerrero, secuaz de Olián (n.º 95).

La aristocracia se trata de sublimizar hasta tal punto en la nobleza de este personaje que, por si fueran poco sus atributos, se le concede una belleza casi angelical. Se logra, con todo, que el personaje sea uno de los que más bellos recuerdos ha dejado en toda una generación de lectores de tebeos.

Amor

Las relaciones hombre-mujer son, una vez más, filtración refleja de la época en que fue creada esta serie. El amor es elevado a tales cotas, que se transforma en la mayoría de los casos en enfermizo, y a sus poseedores en enfermos reprimidos. Una muestra de lo expuesto la tenemos en el «asesinato» de Olián (n.º 120). Las circunstancias tan especiales que concurren en este homicidio, permiten calificarlo de asesinato. El amor que el Guerrero siente por Ana María le lleva a cometerlo de forma diferente a los efectuados con el resto de los reyezuelos. Los celos y el odio no le dejan ver que tiene ante sí a un hombre que lleva años postrado en el lecho, con menos fuerza y reflejos que un niño. Con este homicidio se pretende utilizar la misma fórmula que en casos anteriores, tratando de situar al héroe en inferioridad respecto a Olián, y justificar así su acción. El resultado es fallido, y la justicia del acto sale mal parada, si bien Olián lo espera con la cimitarra levantada, lo hace frente a la puerta en lugar de detrás de ella, y en las condiciones en que se encuentra, cualquier guerrero normal sería capaz de evitar su ataque. Nada digamos de un héroe de la categoría del analizado.

Esta sublimación del amor alcanza a los personaje sin distinción de clases, credos o bondades, encontrándolo en seres tan opuestos como el Conde de los Picos, Hixem, Aixa, Zoraida, los Kir (a excepción del misógino Osmín), el Pirata negro, la Mujer Pirata, etc. Hasta en los malvados, como el Capitán Rodolfo y Olián.

La represión sexual en la historia es tal, que se hace imposible pensar que entre Ana María y el Guerrero haya existido contacto físico, no existiendo una sola viñeta en que el Guerrero bese a Ana o tan sólo la abrace; sólo en dos o tres ocasiones llega a cogerla de la mano (n.º 48 y n.º 104).

El amor frustrado de Beatriz y el Pirata Negro es una muestra de la intransigencia religiosa de la década de los cuarenta. Causa principal de la oposición del padre de Beatriz al amor de ambos, es la religión mahometana que profesa el Pirata. La osadía de estos seres al tratar de unir sus vidas, será cruelmente escarmentada hasta el punto de que jamás unirán sus destinos, a pesar de ser los únicos personajes de relieve que se corresponden en el amor (exceptuando a los protagonistas y a Sarita y Fernando). El resto de la saga de amadores son, a lo largo de la historia, liberados de una u otra forma del amor no correspondido que les atormenta. Unos lo son por la muerte (Hixem. Mozafí, Olián, Aixa, Rodolfo, etc.). Otros, como el Conde de los Picos, lo serán por la unión con otro amor, una vez apagado el fuego del primero. Sólo el Pirata Negro andará errante por el mundo, sin haber satisfecho el amor por el que hizo sus mayores sacrificios. Su cruel destino, gran personalidad y calor humano con que fue dotado, han hecho de él, junto con el Conde de los Picos, uno de los que más huella ha dejado en el lector.

Otro caso de intransigencia religiosa lo tenemos en los amores de Juan de Aragón y Armina, hija del Rey moro de Granada, la cual incomprensiblemente resulta ser cristiana. Tal parece que al final lo es, para hacer posible la unión de mora con cristiano. No deja de ser extraño que sean los únicos amores que tengan final feliz, de todos los existentes entre moros y cristianos (ver números 175 y siguientes), una vez se ha demostrado la cristianidad de Armina.

EL CONDE DE LOS PICOS SE DEJA ENGAÑAR POR LA ESTRATAGEMA DE SU ENEMIGO, QUE COGE UN PUÑADO DE ARENA Y LO ARROJA RÁPIDAMENTE A SUS OJOS.
¡JO, JO, JO!
¡AH!

Lo que hay tras la máscara del Guerrero del Antifaz

El Guerrero del Antifaz, héroe que encarna a todas las represiones de la posguerra

Hace unos cuatro años, con el título de «El Guerrero del Antifaz, crónica de la cécada de los cuarenta», escribí un artículo sobre la serie de este popular personaje de la historieta autóctona; en él ponía en evidencia algunos de los «mensajes» que estaban enmascarados bajo clave infantil aventurera: represión en el amor, exaltación de la nobleza, intransigencia religiosa, odio-sed de venganza y antisemitismo. En aquel entonces ya había hecho mención de que el estudio no era exhaustivo y por tanto podía ser objeto de posteriores ampliaciones.

Hoy resulta indudable que la mayoría de los «mensajes» que contenía la serie, abonados por el medio ambiente en que nos desarrollábamos, fueron tragados, digeridos y adorados por buena parte de las generaciones nacidas poco antes de la guerra nacional, durante ésta o algunos años después y que han influido notablemente en nuestros juegos infantiles, nuestros primeros amores, nuestro machismo, en los conceptos que sobre el honor, la caballerosidad y la amistad que hemos detentado durante muchos decenios y muy especialmente en la idea que sobre religión y justicia se logró inculcarnos.

Odio, sed de venganza

Desde el primer cuaderno, el odio y la venganza están latentes a lo largo de toda la historia. Reflejo de un pueblo traumatizado por una guerra civil, que todavía no había cicatrizado sus heridas. Odian y quieren vengarse *casi todos los componentes de la* historia (nobles, plebeyos, soldados, civiles, cristianos, moros, judíos, etc.) Hasta tal punto es vulgarizado este sentimiento que al lector se le hace normal que sus héroes odien y traten de vengarse. El tiempo hará de bálsamo para las heridas. Según se van sucediendo los cuadernos apreciamos un descenso en el ímpetu del odio y venganza. Llegando, incluso, en los casos más acérrimos a ser olvidado. Veremos, no sin cierta sorpresa cómo antagonistas tan grandes como pueden ser el Capitán Rodolfo, el Guerrero y Alí Kan, llegan a salvarse la vida e incluso a ser grandes amigos (números 269 y 300).

Antisemitismo

Finalmente, en estos cuadernos se obervan claras muestras de antisemitismo. Resulta curioso cómo siendo tan pocos los personajes judíos de relieve que aparecen (tres o cuatro en los 362 primeros cuadernos), se encuentre entre ellos el más repulsivo y vil de toda la historia. Me estoy refiriendo a Salomón, capaz de las mayores bajezas con tan de sobrevivir, llegando a permitir la muerte de su hija por no revelar el escondite de su dinero (cuadernos 148 y 153). El novio de la hija de Salomón —Sobal—, judío también, no brilla precisamente por su nobleza. Si bien su vileza no iguala a la del anterior, puede ser calificado de malvado.

Tenemos también al juez Isaac Turman, encargado por los Reyes Católicos de comprobar los cargos existentes en contra del Guerrero. Guiado por los celos y el odio hacia Zoraida, logrará por medios ilícitos que sea una vez más perseguido y encarcelado, precisamente cuando parecía cercano el final de su calvario. Por una «rara» coincidencia, el juez Isaac Turman resultará ser judío (n.º 337).

CON TERRIBLE SANGRE FRÍA, HARÚM SE VUELVE COMO UN RAYO Y CLAVA SU ACERO EN EL PECHO DEL CONDE.
¡YA ME HE CANSADO DE TUS INSULTOS! ¡TOMA!
CO... BARDE
11
¡PADRE MÍO! ¿CÓMO ESTÁIS? ¡NO PUDE EVITARLO! ¡ME COGIERON COMO A UN TONTO!
NO SUFRID, HIJO MÍO... SOY FELIZ MURIENDO A VUESTRO LADO

Faustino R. Arbesú
Gijón, diciembre 1973

Matar con «justicia»

Si tenemos presente que «El Guerrero del Antifaz» nació en el año 1943, fecha situada en plena época represiva y que el público al que iba destinado era el embrión de una futura comunidad católica, no debe causar extrañeza que en él se encuentre incondicional apoyo a ciertos «axiomas», que por aquel entonces trataban de justificar acciones que de hecho eran injustificables para todo aquel que fuera un verdadero militante de la religión católica.

El estado español era por aquellos años, de hecho y de derecho, eminentemente católico y uno de sus principales pilares ha sido siempre una mayoría de católicos; por ello fue necesario acallar la conciencia de algunos de éstos sacándose de la manga el famoso «matar con justicia», que durante años fue motivo de debate, por parte de más de un honrado padre de familia que no veía con buenos ojos cómo a sus hijos se les trataba de educar, en conceptos que no habían sido jamás contenidos en las tablas de la ley.

«El Guerrero del Antifaz», es en nombre de Dios y de la Justicia, a lo largo y a lo ancho de un sin fin de intrépidas historietas, el prototipo del héroe encargado de llevar a cabo, ante un público infantil totalmente moldeable la misión de la ejecución del «axioma» mencionado. Gracias a sus aventuras se nos inculcó en nuestra más tierna infancia, como si de un dogma se tratara, que el matar, cuando es en nombre de una serie de valores e ideas, o de creencias, no está del todo mal visto por Dios y por ello no se incurrirá en falta contra el cuatro mandamiento. A esta creencia fue arrastrado el infante de aquella tenebrosa década por este implacable, vengativo y popular guerrero, aumentándola si cabe el hecho de que fuera cristiano (como lo éramos todos en los años cuarenta), que militase en el bando de la razón (?) y que portase sobre su pecho una gran cruz como símbolo de su fe inquebrantable y total entrega a los designios del creador. Si a todas estas posturas, añadimos el que paralelamente a esta cultura se nos dotase de otra similar, de otra en la que se insistía machaconamente que las «Cruzadas» cuando eran en defensa de los dogmas de la fe católica, eran guerras benditas por Dios a través de su máximo representante en la tierra, encontraremos como resultado, el que las generaciones mencionadas mientras no fuimos lo suficientemene adultas como para llegar a descubrir por nosotros mismos la mentalización a que habíamos sido sometidos, confundiéramos y mezcláramos: aventuras de «El Guerrero del Antifaz»-Cruzadas de la Edad Media y Movimiento Nacional y por tanto llegáramos a estar convencidos (pese, a estar educados en la religión católica) que el «matar con justicia» no iba en contra de los mandamientos.

La venganza como instrumento de justicia

Otra de las grandes atrocidades con las que se encuentra el lector en esta serie, —presentado como si de algo normal se tratara— es el homicidio como resultado de una venganza hacia las afrentas o los daños recibidos. Prácticamente no existe ningún personaje de cierto relieve que no luche por venganza o trate de matar a su afrentor por este motivo. El hilo argumental de la serie —en su mayor parte— está movido por las venganzas; algunas son perpetradas y otras no, pero lo que está claro es que éstas se presentan como algo cotidiano e indispensable de ser llevado a cabo por todo aquel que se tilde de «hombre de honor».

El que los héroes se venguen continuamente, mentaliza en el sentido de que la venganza es una forma de hacer justicia, y apoya a su vez la idea del apartado anterior, sobre el asentamiento de la aberración que representa para un católico el reconocimiento del «matar con justicia». Lo que conduce a la Venganza-Homicidio-Justicia.

El resultado puede haber sido la paradoja que en nuestro país se presenta: un pueblo católico y un estado católico, en el que se mantiene la pena de muerte y en donde han sido muy pocas las voces que se hayan levantado en su contra.

Una clara visión sonre las proporciones que alcanza la Venganza-Homicidio-Justicia se la dará al lector el siguiente baremo:

Homicidios por venganza-Ejecutados por «El Guerrero del Antifaz»: Harum, Oliam, Yeirkan, el joven Lobo (al que después de darle muerte accidentalmente comenta: *«lo siento... pero bien sabe Dios que te lo tenías merecido... que El te lo perdone»*) y un largo etc.

La Guerra Santa

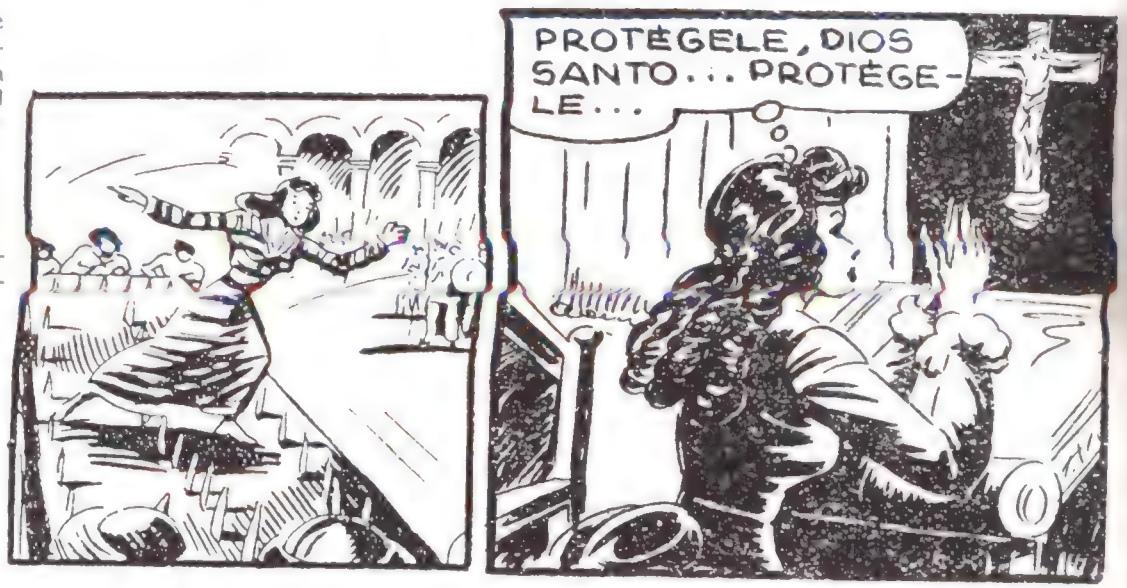
La serie se caracteriza también por el incondicional apoyo a la lucha contra todo aquel que no profese la religión católica (cristiana en la historia). En ella, serán enemigos de los cristianos, judíos, turcos, etc., tanto si están en territorio español como si viven fuera de él.

Aunque ocasionalmente el guerrero se alíe con algún infiel para lograr sus fines, entre los cristianos y el resto, existirá siempre una barrera infranqueable que los primeros no permitirán que nunca sea rebasada.

El lector a través de las historietas es concienciado, en la creencia de que sólo es verdadera y válida la religión cristiana (olvidando el punto de vista de otras religiones), abogándose por la lucha en contra de todos aquellos que profesen cualquier otra creencia; fieles a las consignas que por aquel entonces eran inculcadas a los niños y que en más de una ocasión nos hizo desear ser un verdadero cruzado.

Es muy probable, que si «El Guerrero del Antifaz» hubiese sido editado por vez primera a finales de los años sesenta, en lugar de hacerlo en los cuarenta, todo el contenido que aquí se trata de clarificar, no hubiese tenido gran significado ni influencia. Pero en la época en que se editó, fue una confirmación de todas aquellas arengas que en las catequesis te endosaban y de las que salías con un profundo, mal sano y masoquista deseo, de que las antiguas persecuciones y martirios de cristianos existiesen en aquellos momentos y así poder luchar o morrir en defensa de la fe y con ello emular el martirio de San Tarciso que tantas veces oímos describir con fervientes y exaltadas palabras.

¿QUÉ HABÍAMOS A PAGAR?, NADA, NUESTRA ÚNICA FORTUNA ERA EL BARCO QUE NOS HAS MANDADO QUEMAR, AHORA NO TENEMOS FORTUNA, NADA PODEMOS PAGAR POR ELLA!
ME CONSTA QUE TENÉIS JUDÍOS QUIZÁ FUÉ VUESTRO DINERO EL PEOR CASTIGO QUE OS LEGÓ VUESTRO DIOS
NADA TENEMOS, NADA PODEMOS DARTE HAZ LO QUE QUIERAS DE ELLA, EMIR ¡MALDITO SEAS!



Las dos Españas

Encontramos también en la serie, aunque de manera más solapada, referencia a las dos Españas. A poco que dejemos suelta nuestra imaginación los «malditos infieles» adquirieron nuevos ropajes y con ello vemos a éstos como la representación de la España no católica, de la España atea, de aquella otra España que después de la revolución del treinta y cuatro era mostrada con cuernos y rabo y sobre la que se tejió una cruel y despiadada leyenda que ha perdurado hasta nuestros días. La España que sangrantemente ha sido deformada, achacándole todas las atrocidades habidas y por haber y a la que se le ha negado durante años el derecho inalienable de ser españolista, al ser considerada como patriótica solamente a una de las dos Españas: la católica.

Este paralelismo que alberga «El Guerrero del Antifaz» es grande: en toda la serie no se hace una sola referencia al derecho que por la época de los Reyes Católicos tenían los musulmanes y los judíos asentados en España desde hacía casi seis siglos, de ser tan españoles como los católicos (cristianos en la historia).

Durante todas las aventuras que acontecen se les trata como a seres ajenos a nuestro suelo patrio, olvidándose deliberadamente (como también se hacia en la «Enseñanza» escolar) que la mayoría de ellos no sabrían ni tendrían referencia de sus orígenes africanos y de que eran tan españoles como lo fueron el resto de los invasores de nuestro suelo: Iberos o Visigodos. El planteamiento de la serie es claro y conciso a este respecto: «Todo el que no es cristiano no es español y hay que combatirlo y expulsarlo de nuestro suelo». Lisa y llanamente éste es el contenido dogmático que pregonan estas aventuras. Partiendo de él se trata de hacer creer al lector que salvo rarísimas excepciones, los que no profesan la religión cristiana son traidores, bárbaros y crueles, lascivos y deshonestos. Todas las torturas que se ejecutan en estos cuadernos son realizadas por los árabes. La amistad sólo es traicionada cuando en ella interviene algún sarraceno (caso de los hermanos Kirk, Pirata Negro, Hixem, etc.).

Cuando un cristiano da su amistad la da para siempre, aún a costa de pasar calamidades y persecuciones, sea su amigo moro, cristiano o judío, o de cualquier otra ideología o religión, con lo que se pretende mostrar el lado abierto de éstos a toda clase de diálogos y colaboraciones, eso sí, dejando siempre bien sentado que la razón y la justicia están siempre de su lado y que los moros sólo luchan por afán de poder, sadismo, maldad y venganza (que en este caso no es justificada) o placer, no haciendo nunca mención del derecho que tenían, como españoles que eran, a disfrutar de los beneficios de una tierra en la que habitaban desde hacía varios siglos. Las traiciones y deserciones sólo se producirán en el bando musulmán. También serán sólo musulmanes los que están dispuestos a renegar de sus convicciones, raza y comunidad (Zoraida, El Pirata Negro, Hixem, etc.), contribuyendo con ello a reforzar la creencia de que sólo es válida y verdadera la religión cristiana, al formar todos los que la practican una filas cerradas y apretadas en las que no es posible ninguna grieta, desfallecimiento ni deserción, pues éstos jamás, por ningún motivo ni interés, renegarán de su fe en Cristo ni en la comunidad.

Como contrapunto a todas estas bajezas, los cristianos albergan —aparentemente— los más nobles sentimientos y sus actuaciones son siempre embellecidas y justificadas, con el objeto de acomodarse a la tergiversación de conceptos y valores que imperó por aquellas décadas.

Aberración sexual

Fueron los años cuarenta y cincuenta época de alocado y místico puritanismo, de imposiciones religiosas en las que se pretendía tomar como modelo de amor —transmisible a todas las relaciones amorosas— el sublimado, platónico y de renuncia, que religiosos y religiosas profesaban. Tomando como modelo esto amor límite, propio de los que voluntariamente han renunciado a todo en este mundo por mejor dicha celestial, se obtuvieron a inculcaron relaciones amorosas hombre-mujer que proclamaban auténticas aberraciones que iban contra natura y que produjeron en las generaciones —al principio citadas— desviaciones sexuales que en abundantes casos jamás pudieron ser encauzadas hacia su lógico y natural desarrollo. Eran años en los que oír hablar de matrimonios blancos (sin padecer ninguno de los cónyuges ningún impedimento físico), de matrimonios que habían renunciado voluntariamente al uso de las relaciones sexuales, era considerado como algo muy digno y hasta natural. Años en los que los más avanzados en materia religiosa en el seno de ejercicios espirituales a nivel universitario, al ser interrogados por el alumnado sobre las relaciones matrimoniales, sostenían que sólo era lícito el uso de éstas en el caso en que tuvieran como objeto y único fin la procreación.

En este clima represivo, de sublimado y pregonado amor (propio de seres celestiales) nace un héroe que habría de ser el héroe por antonomasia de todos los jóvenes y niños españoles: «El Guerrero del Antifaz».

A poco que recapacitemos sobre todo esto, no nos parecerá extraño que en las relaciones entre este guerrero y su novia Ana María se vea reflejado el dogmatismo imperante. «El Guerrero del Antifaz» será, como es lógico, «mitad monje, mitad soldado», y sus amores uno de los más importantes medios que sirvieron de vehículo para mentalizar a varias generaciones de pequeños lectores en la idea de unas relaciones hombre-mujer totalmente deformadas, de un sublimado y romántico amor platónico, visto a través del prisma deformado de mentes reprimidas y enfermas que abogaban por la eliminación total del atractivo sexual.

En las aventuras de «El Guerrero del Antifaz» se insiste y se trata de llevar la caballerosidad, el respeto, el honor y el cariño, a tales extremos de integridad moral, que se confunde el amor con algo aberrante propio de seres asexuados.

Por las relaciones que sostienen estos «amantes», parece que han hecho votos de castidad. Entre ellos no sólo no es posible la más leve insinuación relacionada con el sexo (un simple apretón cariñoso de manos, un beso, etc.), sino que representa poco menos que motivo de escándalo al simple roce obligado por causas que pongan en peligro sus vidas, como demuestra el siguiente diálogo que tiene lugar en una situación límite en la que «El Guerrero del Antifaz» se ve en la «imperiosa y osada necesidad» de que Ana María se le cuelgue del cuello para poder así escapar ambos de una muerte segura.

«Guerrero: Os ruego que os agarréis en torno a mi cuello.

Señora: Hemos de bajar enseguida.

Ana María: Sí... es... que... ¿cómo?

Guerrero: No seáis niña ni guardéis tanto recato, el momento es difícil.

Ana María: Lo sé... perdonadme, que Dios y la Virgen nos guarden.

Faustino R. Arbesú (1977)

Epílogo... de momento

Harto de leer que tal o cual personaje del cómic no puede ser fascista o reaccionario, porque su autor, su padre o su abuela, fueron republicanos o estuvieron presos cuando la dictadura franquista.

Harto de que se trata de avalar un supuesto izquierdismo o ideología progresista con la simple, ingenua y fetichista mención de unos abuelos mineros asturianos, familiares vascos, o cualquier otra zarandaja ridícula y maniquea, especialmente cuando se elude deliberadamente la existencia de un padre torturador, o de actuaciones personales idem.

Harto de la palabrería mentirosa y esculpatoria cuando los hechos están ahí y hablan por sí solos... y en el caso de «El Guerrero del Antifaz», hablan de ser la serie más reaccionaria, más fascista, de toda la historia de la historieta española...

Nota: El presente estudio se ha basado en la primera parte de la serie, por ser ésta la que el autor considera más original al entender que la segunda parte, que surge después de la boda entre el Guerrero y Ana María, es un claro añadido.

EL PLAZO FATAL
con EL GUERRERO DEL ANTIFAZ
EL JUEZ ISAAC TURMAN HA OCULTADO LAS PRUEBAS DE MI INOCENCIA.
AGRAVÁIS VUESTRA SITUACIÓN ACHACANDO CORRUPCIÓN A UN MAGISTRADO.

King - Gon

Si desde esta revista se ha criticado el desembarco japones, por lo que tiene de estrategia nefasta para nuestro mercado, no por ello vamos a dejar de saludar los buenos tebeos cuando aparecen. Ese es el caso de la mas tierna bestia jurásica: Gon, de Tanaka.

Sentimientos

La Cúpula lleva editados dos tomos de Gon. Si en el primero se intuían ciertas características peculiares, el segundo no hace sino confirmarlas y ganar, de paso, nuestra total simpatía hacia el personaje.

Este curioso saurio enano actúa directamente sobre los sentimientos, con dos reacciones que permiten una rápida identificación del espectador: una terrible mala leche contra los abusones y una tierna compasión hacia los indefensos.

Si el tomo uno acentúa las referencias al primer aspecto, el dos profundiza en las actitudes compasivas. Hasta el extremo de que, en el episodio «Gon vive con los pingüinos», el abusón, una vez desplumado, y vuelto tan desvalido como el que más, recibe a su vez la solidaridad de sus antiguas víctimas.

Los buenos sentimientos que inundan las historias no desdibujan otro discurso más general: la vida salvaje. Si el personaje es una excusa para que Tanaka nos presente ciertos aspectos de la vida animal, el humor y la bondad de Gon no rebajan su comportamiento natural. En ese sentido, es más bestia, más vengativo, más decididamente cabrón que nadie. Pero como casi siempre su mala leche se dirige hacia bichos exageradamente más grandes que él, los resultados de la violencia suelen ser bastante humorísticos.

Quiero decir, Tanaka cuida de tal manera el entorno animal de las historias, que las brutalidades aparecen como lo más natural dentro de la lucha por la supervivencia, de la obtención de comida, o de la defensa de los depredadores.

Habría que decir que uno de los logros más admirados del autor como guionista es, precisamente, cómo enlaza ambos aspectos. La vida es dura y despiadada, de acuerdo, pero eso no nos permite ir machacando a los demás de forma gratuita, dentro de la peculiar moral de Gon, abusar está prohibido. A menos que sea estrictamente necesario.

En los dos álbumes hay una historia que se aleja de ese esquema del abusón que recibe su justo castigo. En el primero, Gon construye una mansión, el personaje destruye medio bosque para acabar, confortablemente instalado en su casa, ante la ira de sus vecinos. Pero... ¿Qué se puede esperar de una bestia?

En el segundo Gon se enfada en el bosque, Tanaka elabora una peculiar fábula en la que, tras intentar pisar todo lo que se le pone delante, Gon se enfrenta al desierto, para acabar reconciliándose con el gran árbol. Parece querer decir «hay para todos». Si no somos demasiado egoístas, se podría añadir. Al principio de la historia, Gon se enfada porque un animalillo le quita un ínfimo trozo de comida. Al final, comparte el festín con él.

Los dos relatos parecen completarse, aunque el tono del segundo, sea mucho más poético (?).

En resumen: la naturaleza ofrece riquezas para todos. Sólo nuestro egoísmo e insolidaridad puede volverla yerma

Pero Gon no es un predicador. Es un animal que intenta vivir tranquilo, que no busca problemas (al menos no siempre) y que no suelta discursos. La historieta es tan divertida como muda. Pero es mucho lo que los hechos dicen.

Expresiones

Construir un tebeo sin diálogos ni onomatopeyas ni textos de apoyo es realmente complicado. Conseguir además que el relato nos enganche, que sintamos a los personajes, es algo milagroso.

Abulí y Bernet lo han hecho en «Iré a escupir sobre vuestra timba», de la serie «Torpedo», apoyándose en las onomatopeyas. El resultado era divertido. Pero Tanaka suprime incluso esos ruidos, transmitiendo una increible gama de emociones, sin descuidar un ritmo acelerado.

Y además lo hace, curiosamente, con un dibujo terriblemente detallista. Sus elaboradas páginas no resultan cargantes por varias razones:

—Resuelve muy bien los fondos, que no molestan ni distraen de los elementos principales.

—Sus grises son limpios. Sus rayados no tienen la elegancia de B. Windsor Smith o de Bolland, pero vehiculan bien los volúmenes y los ambientes, sin empastar nunca.

—Siendo naturalista, fuerza los elementos caricaturescos, exagerando los gestos, para ganar en expresividad.

Atendiendo al tono de las historias, es sorprendente que, con recursos tan limitados, como la hinchazón de las venas de los personajes cuando se enfadan, o los sudores fríos, logre tal gama de emociones. Pero si el autor enfatiza los gestos, sobre todo ante acciones fuertes (sustos, violencia, enfado...) también sabe retener el aliento para no resultar sensiblero. Por ejemplo, en la escena en que el petrel gigante se lleva a la cría de pingüino, ante la impotencia de Gon y sus amigos. Esa viñeta en que miran cómo el pájaro se aleja con su presa es aún más muda que las demás. Ninguna tiene sonidos. Pero ahí sentimos el silencio.

Tiempos

Si las historias están llenas de buenos sentimientos, con un humor que no desdeña mensajes importantes; si el dibujo busca una comunicación inmediata, apoyado en un trazo trabajadísimo pero eficaz; ¿le pasa acaso a Tanaka lo mismo que a muchos de sus compatriotas? ¿Tiene o no sentido del ritmo?

Esto del ritmo japonés es algo complicado. En un primer vistazo, el aspecto de sus historias de asemeja al de otros «Mangas»: un cierto troceamiento de las escenas, una peculiar manera de alargar, enfatizándolas, las secuencias... realmente, por ahí parece ir la aportación japonesa al mundo del cómic: como rellenar páginas y páginas sin que pase nada. Esto se da en Akira. Gente corriendo de un lado a otro, escenas que se estiran

Y en otros, con resultados aún más nefastos. Cuando Andréu Martín, en el prólogo para «Hotel Harbour View», dice: «balas impulsadas a trescientos ochenta metros por segundo pueden tardar diecisiete viñetas en derribar a su víctima. Eso sólo significa que los autores se toman el tiempo y espa-

cio necesario para transmitir al lector mucho más que el desenlace de un desconcertante duelo a pistola» uno piensa que le están tomando el pelo. O que lo intentan. ¿Han visto la citada escena? Es de antología del disparate. Personalmente la única sensación transmitida es de aburrimiento. Que después de treinta páginas te deje indiferente que maten al protagonista es patético. Pero además, que se necesiten mas de seis páginas para contarlo, es de juzgado de guardia. Cualquier recurso expresivo, y la ralentización del movimiento es más de uno, viene condicionado por el desarrollo de la Historia, y a veces es superfluo. A vender motos a *otro lado*.

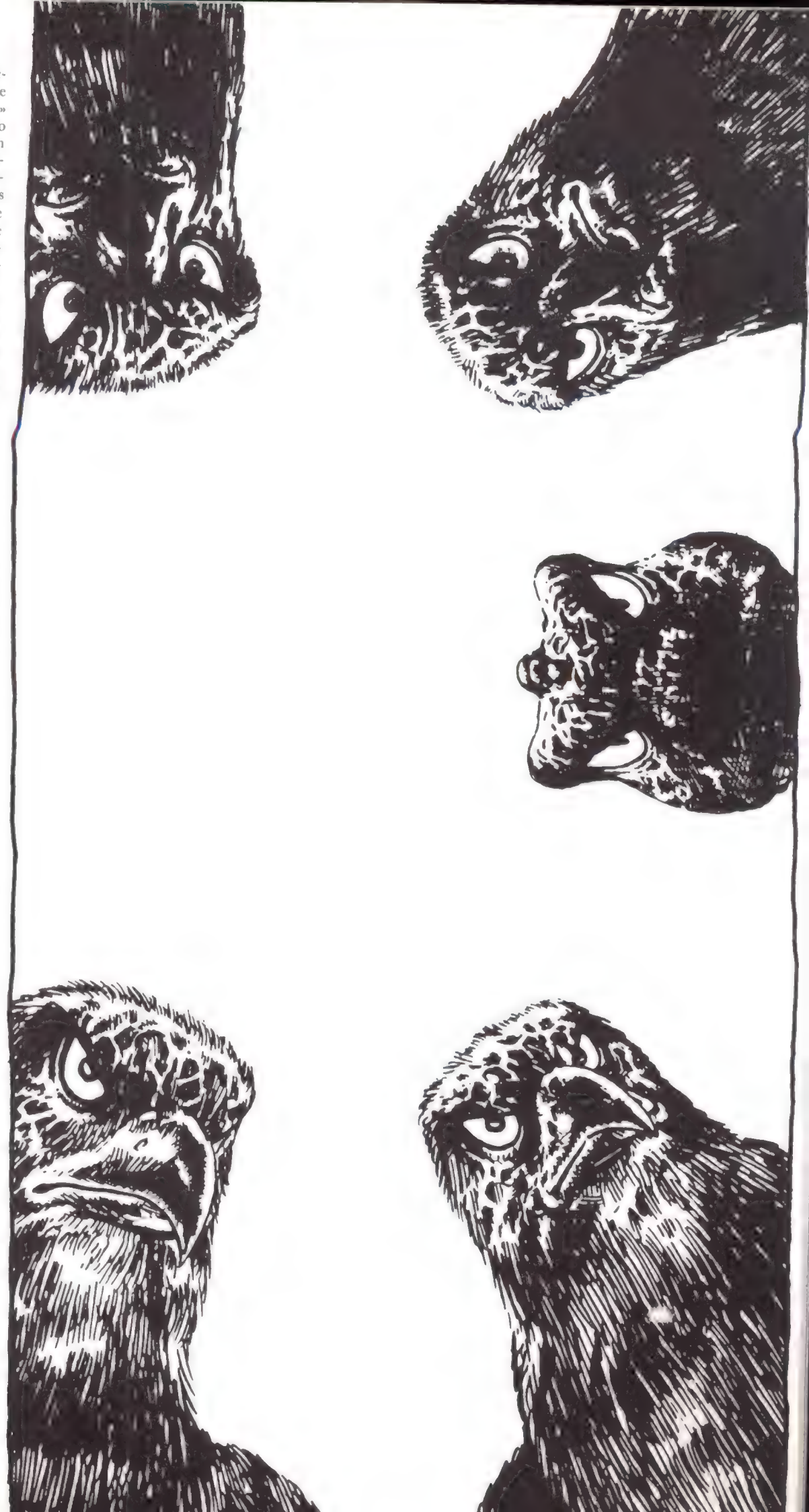
*Afortunadamente, Tanaka no comete estos errores. Sí le gusta to*marse su tiempo, variar los puntos de vista, marear la perdiz a la japonesa. Pero siempre en función de la historia. Si algo se enfatiza suele ser coherente con lo que se cuenta. El impacto de Gon sobre el oso en «Gon come y duerme» ocupa dos páginas, y la caída del plantigrado salta a la siguiente, pero es coherente. Funciona. Cuando necesita ser elíptico lo es. Es como si el autor hubiera tomado lo mejor de sus colegas y lo usara para cargar de potencia sus historias. A veces recuerda ciertas escenas de Peckimpah. En ambos, la camara lenta, la repetición de acción, sino que la potencia (casi siempre).

En definitiva, lo exagerado de sus relatos encuentra una buena expresión en ciertos manierismos que parecen caracterizar el trabajo japonés. Aquí, esos tiempos muertos, esos alargamientos, se utilizan para potenciar el drama. O mejor, la comedia.

Por ejemplo, en «Gon lucha con una garrapata», cada vez que salta un animal, Tanaka se toma su página para presentárnoslo, con toda tranquilidad, cuando esa calma se ve rota por la aparición de Gon, resulta mucho más chocante.

Hay que decirlo: el ritmo de Gon es trepidante, no da lugar al respiro y además, pasan cosas. Es muy pero que muy divertido. Y, al final, ganan los buenos. Para no aburrirles, yo me lo paso pipa con las historietas de Gon y se las recomiendo sinceramente.

Florentino Flórez



Puntos redondos, cuadrados y filipinos

En los últimos números de la revista «Viñetas» hemos visto desfilar una serie de curiosas afirmaciones, respecto a la inexistencia de la crítica de comics en este país, que nos mueven a escribir este comentario y a recordar algunas palabras usadas.

Lo primero que sorprende es el peculiar *harakiri* practicado por ciertos articulistas. Si en el n.º 2 de la citada revista se afirma que *«la crítica en España no existe»*, debemos deducir que los colaboradores con los que cuentan no son de carne y hueso. Así pues, sres. Gálvez, Cuadrado, Vidal-Folch, Costa, Vidal, Trashorras, España, Díaz, Pérez-Navarro, Guerrera, Moix, Vich y Navarro, el sr. Martín afirma que son vds. unos fantasmas.

Pero la ceremonia de autoinmolación se completa en el n.º 4, donde se nos explica que esa inexistencia tiene que ver con la falta de regularidad de las colaboraciones y con lo gratuito, desinformando y poco argumentando de los análisis de tebeos.

¡Si ya lo decíamos nosotros! Tanto hablar de Bang, Sunday, Krazy Comics, Maquinista y tantas y tantas otras revistas muertas. Uno sólo se puede fiar de la estabilidad que dan los años. Y luego lo de los gustos. Ya sospechábamos que, por ejemplo, los comentarios a los álbumes de las primeras páginas de Viñetas eran más bien gratuitos. Si hasta cometimos el error de comprarnos lo de Lope de Aguirre. Ya ven, por fiarnos de unos escritos personales y sin argumentación.

Dado que nunca hemos dudado de nuestra existencia, también nosotros podemos enumerar algunos aspectos:

a) Periódicamente, se montan campañas para desacreditar ciertos sectores críticos.

b) Si estos sectores son tan malos e ignorantes como se pretende, ¿para qué hablar de ellos?

c) Esas campañas aparecen siempre en medios interesados en silenciar cualquier voz discrepante. ¿Acaso su opinión es la única válida?

d) Resulta curioso que los expertos estén a sueldo de las editoriales y los ignorantes (e inexistentes) no. Increíble que, con estos sabios sueltos, hayamos asistido al hundimiento de tanta revista en este país.

e) Toda esta operación nos recuerda aquel refrán: *«¡Llámalas putas, hija mía, antes de que ellas te lo llamen a ti!»*.

Dado que parece que el iniciador de este ridícula ofensiva (?) una vez más es el sr. Antonio Martín, conocido director de la Editorial Planeta-Agostini (sección comics), sólo debemos repetirle lo ya dicho en 1984, en una de nuestras editoriales. Para que no olvide que seguimos vivos y coleando. Y que recordamos cuál es su verdadera función en el cómic nacional. Y lo que realmente representa. No tenemos nada que objetar, siempre y cuando no azuce sus perros contra nosotros y no *«mexie fuera'l tiestu»*.

EDITORIAL
Una postura

Como ya está dicho lo tomamos por nuestro. Las palabras son de Carlos Giménez y los juicios también. Nosotros observábamos y meditábamos desde hacía tiempo. Aunque algunas ideas han sido apuntadas en pinceladas de «El Wendigo» no nos creíamos los más adecuados para decirlo todo. Porque lo habíamos venido haciendo de forma constante en otros casos. Porque no queríamos parecer empeñados en la exclusión de todo crítico que no perteneciese a nuestro grupo. Porque cualquiera puede equivocarse una vez y rectificar con el tiempo. Porque la trayectoria era de muchos años y su ruptura aún reciente. Porque en un bache así el silencio temporal puede no ser esconderse, sino dar una oportunidad. Roto el silencio es necesario tomar partido y manifestar nuestra adhesión firme en aspectos parciales, con todas las consecuencias que pueda acarrear. Porque a partir de ahí, el silencio, para nosotros sería una cobardía y hacer una excepción que sentaría precedente y nos ilegitimaría para criticar otros casos futuros. Por eso, hacemos in exencia nuestro lo dicho por Carlos Giménez y que a continuación reproducimos.

Antonio, no te estás enterando de nada. Estás tan abstraído mirándote el ombligo que ni siquiera te has dado cuenta de que el tiempo ha pasaso y de que ya no eres el joven audaz e independiente de la revista «Bang!». En estos momentos en el campo de la edición de las revistas de comics, TU eres parte de ese poder, TU representas al editor, TU editas superhéroes americanos de tercera división. TU eres el que decides lo que se publica o no, TU posees el poder de escribir en los medios —en TUS propios medios— de comunicación. TU estás insultándonos impunemente desde TU revista donde publicas TU y quienes TU quieres

Si fuera cierto lo que aseveras, TU serías uno de los que nos mediatizan y no solamente a los autores, sino también a los lectores

Pero, ¿será posible que no te des cuenta de quién eres? Eres precisamente la figura contra la que arremetías en tus tiempos de «Bang!» TU ya no puedes volver a hablar, ni a escribir, ni a opinar de las mismas cosas de la misma manera que entonces porque, si lo hicieras, estarías tirando piedras sobre tu propio tejado. Yo recuerdo cuando hablabas y escribías cosas al estilo de la «estética fascista de los músculos y las espadas», «el machismo en los comics», «el colonialismo cultural que se ejerce a través de los tebeos», «la subcultura dibujada», «la proliferación de comics extranjeros en nuestro país», «las revistas que publican el cien por cien de material extranjero de agencia porque es más barato ».

Arremetes conra autores, editores, agentes y hasta contra los mismos teóricos, pero todavía estoy esperando alguno de tus enfáticos escritos opinando sobre las publicaciones de tu propia editorial. ¿No tienes nada que decir sobre tus propios superhéroes?

(Extraído de la columna «Los profesionales», publicada en el número 6 de «Zona 84»)

Carlos Romeu y Antonio Martín

Flórez, Arbesú y Cuervo

©Sólo para tolkienómanos.

Aeropuertos de la Tierra Media
Llegada del vuelo Rañón-Minas Tirit 8'30 tarde
¡OIGA! POR FAVOR, ¿LA CARRETERA DE MINAS-MORIA HACIA DONDE QUEDA?
¿Es a mí a quien llama, joven?
Por allí, forastero. No tiene pérdida.
¡GRACIAS! Ji, Ji. GANDALF NO SABE QUE LE CONOZCO.
Y tenga cuidado: las cosas andan peliagudas por aquí.
ALGUIEN VIENE. A VER SI HAY SUERTE...
¡NO PUEDE SER! ¡PENA NO HABER TRAÍDO LA CÁMARA...!
¡Mira qué individuo tan extraño!
¿No será un orco disfrazado?
¡OIGAN! ¿NO LES IMPORTA LLEVARME UN RATO?
Parece buen chico, ¿le dejamos?
Sí, que suba.
ES QUE, VERÁN: VENGO DE VIAJE DE ESTUDIOS. SU TIERRA ME ENCANTA...

¡CUANDO LES CUENTE A MIS AMIGOS QUE GALADRIEL ME COBIÓ A DEDO...!
¿ASÍ QUE USTED SABE CÓMO TERMINA ESTA HISTORIA? ¡DÍGANOSLO, POR FAVOR!
¡OH, NO! PERDERÍA TODA LA EMOCIÓN. BUENO, SÍ ME FIRMAN CADA UNO UN AUTÓGRAFO... ¡ACCEDERÉ!
¡Hasta luego, señor turista! ¡Qué bien: ahora podemos ir tranquilos!
¿EH?
¡ALTO! ¡ALTO!
¡DIOS ME PROTEGA! ¡LOS NAZGÛL!
ENTRAR EN MORDOR POR CIRIT-UNGOL CUESTA EL DOBLE, SEÑOR TURISTA, ¿NO PENSARÍA PASAR SIN PAGAR, EH?
¡YA SE PASÓ, EL ESPECTRO ESE, MENOS MAL QUE NO ME COBRÓ LOS NUEVE AUTÓGRAFOS!
¡CORRE! ¡CORRE, SAM! ¡APÁRTESE, HOMBRE!
¿QUÉ CREE QUE HAGO, SEÑOR FRODO?
¡EH, ESPEREN UN MOMENTO! ¡CARAMBA!, QUÉ PRISAS...

¡AHORA COMPRENDO!
¡MI TESSORO! ¡TESSORO!
¡ALTO! NO CORRAS QUE ES INÚTIL ¡TE LO DIGO YO QUE YA LEÍ EL LIBRO!
¿TENDRÍAS LA BONDAD? ¡ERES UNA DE MIS ESTRELLAS FAVORITAS...!

¡PUES SÍ QUE TENÍA PRISA EL AMIGO GOLLUM!, BUENO: SIGAMOS CAMINANDO.
¡TESSORO!
SE ME HA METIDO UNA PIEDRA EN EL ZAPATO, PERO NO VOY A SACÁRMELA AHORA ¡QUÉ EMOCION...!
?

¡Fuera, Ineptos! ¡todos fuera!
¡MARAVILLOSO! ESTOY A PUNTO DE CONQUISTAR MI HOGAR, Y LA ÚNICA FORMA DE HACERLO ES ESPERAR EL MOMENTO APROPIADO
¡UF! ¡EL AMO ESTÁ QUE MUERDE!
¡NO ME EXTRAÑA! CON TODOS ESOS ELFOS A LAS PUERTAS DE MORDOR!

¡HE DICHO TODOS!
¡BUENAS! ¿MILORD RECIBE? ¡VENGO DE TAN LEJOS SOLO PARA CONOCERLE!
¡UF! NO SE LO RECOMIENDO, PERO SI USTED INSISTE...
Barad-Dur Sauron-House
POM POM
¿QUÉ DESEA?
¿SÍ, EH? PUES CUIDADO CON LAS ESCALERAS, QUE ESTÁN HECHAS A MALA IDEA...
AHORA YA SE POR QUÉ LA LLAMARON TORRE OSCURA.
VERÁ, ES QUE MILORD ESTÁ MUY OCUPADO, YA SABE: ASUNTOS DE GUERRA Y PARA COLMO SE HA PRESENTADO EL JEFAZO...
Y PARECE QUE EL TAL JEFAZO QUIERE QUE MILORD LA PIERDA. COMO PODRÁ COMPRENDER
LA SITUACIÓN ES MUY DELICADA. ES AQUÍ. TENGA LA BONDAD DE ESPERAR.
VALE.
TOC TOC

Un Anillo para gobernarlos a todos. Un Anillo para encontrarlos

¡TU TE CALLAS! ¡ADELANTE!
¡ME NIEGO!
¡NO, NO Y NO! ¡NO QUIRO PERDER!
¡TÚ HARÁS LO QUE YO TE DIGA! ACÉRQUESE SEÑOR TURISTA...
¡TOLKIEN!
ESCRIBIENDO EL ÚLTIMO CAPÍTULO DE MILORD. VAYA, VAYA A CONSOLARLE: UN POCO MÁS Y NO HUBIERA LLEGADO USTED A TIEMPO DE CONOCERLE.
SÍ, SOY YO. ¿QUÉ TAL SE LO ESTÁ PASANDO POR ESTAS TIERRAS?
¡OH, MUY BIEN! ¿QUÉ ESTÁ USTED HACIENDO?
¡SEÑOR OSCURO, QUÉ GUSTO ME DA CONOCERLE! SIEMPRE QUISE SABER CÓMO ERA...
¡EL GUSTO ES MÍO! ES USTED "PORTADOR" DE MUY BUENAS NOTICIAS PARA MÍ
¿YO?
¿QUÉ OCURRE? MI MANO NO ESTÁ ESCRIBIENDO LO QUE LE ORDENO...
¡AY, SAM! ¡EL ANILLO!
¿NO ME DIRÁ QUE LO HA PERDIDO, SEÑOR FRODO?
¿EL TESORO?
¡ADELANTE! ACORDAOS DE LO QUE DIJO EL SEÑOR TURISTA... ¡LA VICTORIA ES NUESTRA!

Un Anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas

en la Tierra de Mordor, donde se extienden las Sombras.

PERO, ¿A QUÉ SE REFIERE?
NO SE. LOS ACONTECIMIENTOS SE PRECIPITAN, SE ME ESCAPAN PLUMA ABAJO. ¡SAURON ESTÁ SALIENDOSE CON LA SUYA, PERO, ¿POR QUÉ? ¿POR QUÉ?

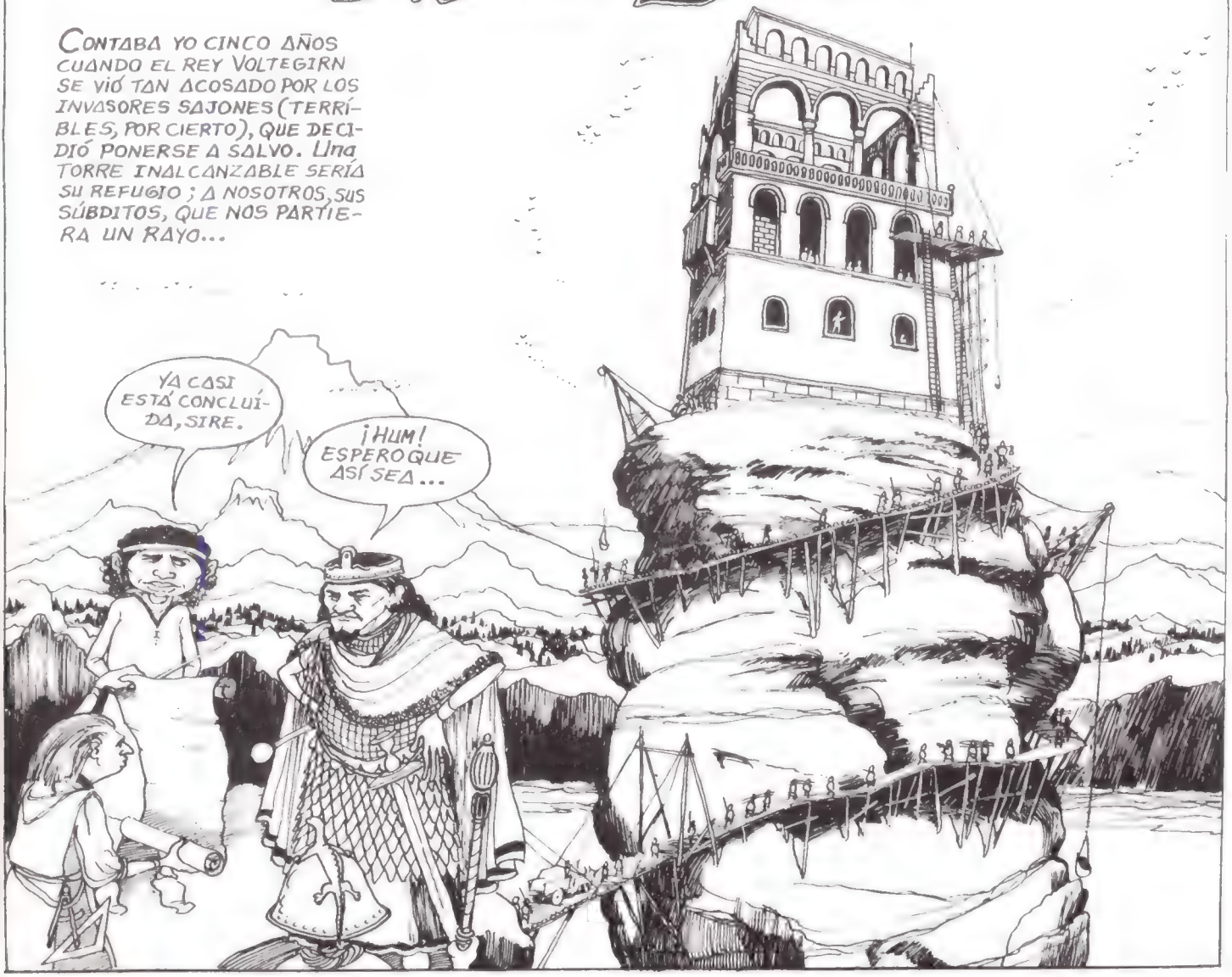
Momentos Despues...
¡Haber, los supervivientes! vamos a buscar al turista ese para darle su merecido por mentiroso. ¡Cuando le coja!

BOSQUE DE BROCELANDIA, XV DE OCTUBRE DE MCMLXXXVI, ANNO DOMINI.

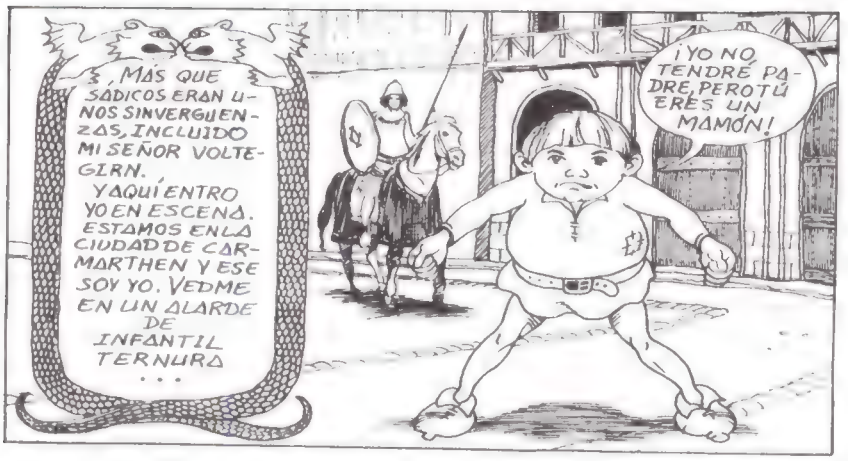
Poco hay que no se sepa de mis hazañas y bromas de viejo, pero en lo que a mi infancia atañe casi nada se ha dicho y eso que fue igualmente sonada, baste como prueba esta historia de...

La Torre del MonteErrir

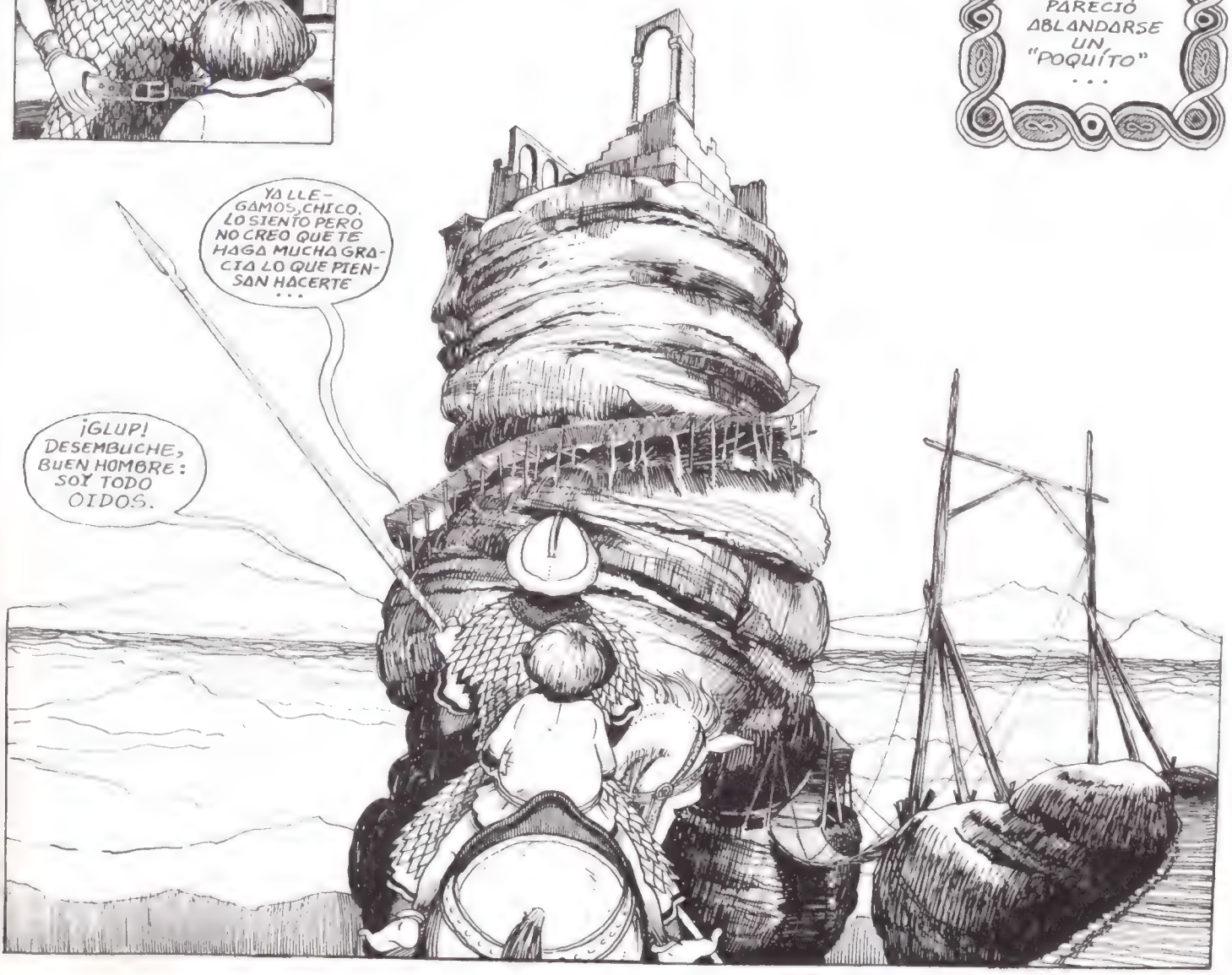
CONTABA YO CINCO AÑOS CUANDO EL REY VOLTEGIRN SE VIÓ TAN ACOSADO POR LOS INVASORES SAJONES (TERRÍBLES, POR CIERTO), QUE DECIDIÓ PONERSE A SALVO. UNA TORRE INALCANZABLE SERÍA SU REFUGIO; A NOSOTROS, SUS SÚBDITOS, QUE NOS PARTIERA UN RAYO...



RUMBLE
¡NO! ¿OTRA VEZ EL TERREMOTO, NO!
CATACRAC
SÍ, AMIGOS MÍOS: OTRA VEZ. PORQUE CON ESTA ERA YA LA TERCERA QUE SUCEDÍA ESTA DESGRACIA. COMPRENDERÉIS QUE MI VALIENTE MONARCA SE SALIESE DE SUS CASÍLLAS...
¡TRAED A LOS MAGOS!
Y ES QUE ALGUIEN DEBERÍA PAGAR CARA (A SER POSIBLE CON LA VIDA) TANTA MALA SUERTE. ESTO LO SABÍAN LOS MAGOS, MAESTROS EN ESCURRIR EL BULTO...
DEBÉIS BUSCAR UN NIÑO QUE NO HAYA TENIDO PADRE, MATARLE Y REGAR CON SU SANGRE LOS CIMIENTOS. SÓLO ASÍ LA MONTAÑA DEJARÁ DE TEMBLAR.
¡PUAJ!, SOIS UNOS SÁDICOS, PERO SI NO HAY MÁS REMEDIO PODÉIS EMPEZAR A BUSCARLO EN LO QUE ME QUEDA DE REINO.


¡MÁS QUE SÁDICOS ERAN UNOS SINVERGUENZAS, INCLUIDO MI SEÑOR VOLTEGIRN.
Y AQUÍ ENTRO YO EN ESCENA. ESTAMOS EN LA CIUDAD DE CARMARTHEN Y ESE SOY YO. VEDME EN UN ALARDE DE INFANTIL TERNURA
...
¡YO NO TENDRÉ PADRE, PERO TÚ ERES UN MAMÓN!

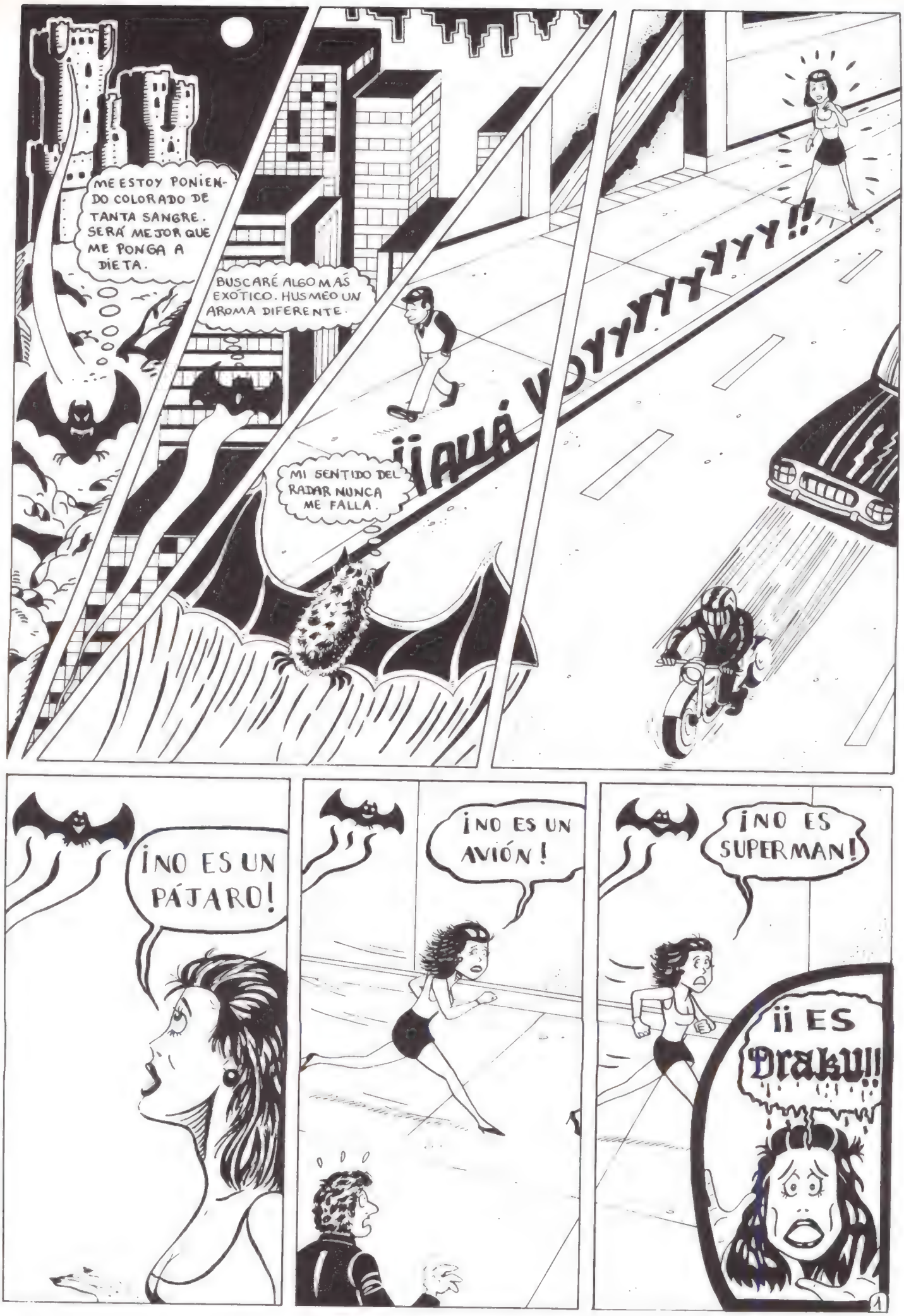
Así FUE COMO, POBRE DE MÍ, FUÍ CONDUCÍDO A PRESENCIA DE VOLTEGIRN SIN PODER DESPEDIRME DE MI MADRE. SÓLO AL LLEGAR AL ERRIR MI CAPTOR PARECIÓ ABLANDARSE UN "POQUÍTO"
...


YA LLEGAMOS, CHICO. LO SIENTO PERO NO CREO QUE TE HAGA MUCHA GRACIA LO QUE PIENSAN HACERTE
...
¡GLUP! DESEMBUCHE, BUEN HOMBRE: SOY TODO OIDOS.

MEDIA HORA MÁS TARDE...
SIRE, HE AQUÍ LO QUE NOS PEDÍSTEIS: UN NIÑO SIN PADRE...
¡POBRECÍTO! ¿ASÍ QUE NO LO TIENES, EH, MONÍN?
COMPRUEBO, NO SIN ASOMBRO, QUE LLEVA LA CORONA LA CARA MÁS DURA DEL REINO.
¡QUE SE OS BORRE DE LA CABEZA EL LIQUIDARME! ¿HABÉIS ENTENDIDO?
GLUP, EJEM. FUE IDEA DE ESTOS HOMBRES MALOS. YO SÓLO QUIERO HACER MI TORRE TRANQUILO.
PARECE QUE VAA HACER MAL TIEMPO, ¿EH?
PUES, SINCERAMENTE: NO CREO QUE SE OS LOGRE, POR LO MENOS CON MI COLABORACIÓN, Y SI ESOS SON MAGOS YO NO SÉ LO QUE SOY. ¿NO SE OS HA PASADO POR LA CABEZA QUE SERÍA MÁS LÓGICO PENSAR QUE AQUÍ DEBAJO HUBIERA DOS DRAGONES QUE PRODUJESEN LOS TEMBLORES?
¿DRAGONES?
¡¡NO!!
BRUMBLEBUM
CATACRACABUM

MIRA TÚ POR DONDE VALGO PARA ADIVINO; QUÉ COSAS ME PASAN.
NI QUE DECIR TIENE QUE MI SEÑOR VOLTEGIRN NO LLEGÓ A VER CONCLUÍDA SU TORRE NÚNCA, PERO A CAMBIO DE SU SUEÑO FRUSTRADO PUDO DESHACERSE DE TRES MAGOS INEPTOS Y GANARSE UNO QUE CON EL ANDAR DEL TIEMPO, DEMOSTRÓ QUE VALÍA POR TRES : YO.

A modo de despedida les diré que terminé por enterarme de quién era mi padre: el demonio Asmodeo, todo un duque infernal. Así se entiende que fuera todo un "diablillo".
Merlín
FIN


ME ESTOY PONIENDO COLORADO DE TANTA SANGRE. SERÁ MEJOR QUE ME PONGA A DIETA.
BUSCARÉ ALGO MÁS EXÓTICO. HUSMEO UN AROMA DIFERENTE.
MI SENTIDO DEL RADAR NUNCA ME FALLA.
¡¡AUÁ VOYYYYYYYY!!
¡NO ES UN PÁJARO!
¡NO ES UN AVIÓN!
¡NO ES SUPERMAN!
¡¡ES Draku!!

Draku
GUIÓN: FAUSTINO R. ARBESÚ.
DIBUJOS: JUANJO PÉREZ.
CORRE, CORRE, QUE TE ATRAPO
¡SOCORRO! ¡SOCORRO! ¡ME QUIERE MORDER!
¡CHALADA! NO SE PUEDE IR POR LA CALLE GRITANDO SOCORRO Y SIN MIRAR PARA LOS SEMÁFOROS.
¡¡¡¡¡¡¡¡!!!!!!!!
¡NO HAY QUIEN ME PARE! ¡SOY EL MEJOR!
CINCO AÑOS PARA PAGAR EL COCHE. ¡ASESINA! ¡A LA SILLA ELÉCTRICA CON ELLA!
¡CRA
¡¡¡¡¡¡¡¡!!!!!!!!
¡SOCORRO!
MI CASA
¡COMO SE ME ESCAPE ME DEDICO A VENDER SANGRÍAS!
¡PLAF!
¡A SALVO!
¡SORPRESA! ¡ESTOY AQUÍÍÍÍÍÍ!
?
NO ME RESISTIRÉ. ES INÚTIL. AQUÍ TIENES MI CUELLO.
ESTOY A DIETA DE SANGRE. BUSCO ALGO MÁS SÓLIDO. ALGO QUE PODAMOS HACER JUNTOS...
ME LO DAS VOLUNTARIAMENTE, O TENDRÉ QUE FORZARTE.
¡CABRALES Y MANZANA! ¡COME, COME, QUE ESTÁ RICO!
Fin.

Tor: aún se hacen historietas así

En estos tiempos en que la historieta más comercial se debate entre la violencia más gratuita, las historias más insustanciales y los dibujos más torpemente acabados, surgen de vez en cuando como bocanadas de aire fresco trabajos que nos reconcilian con el placer de leer cómic. Algunos proceden de los autores que revolucionaron el medio en los primeros años ochenta. Otros, lamentablemente una minoría, son de nuevos autores a la búsqueda de inéditas formas de expresión. Y unos pocos provienen de gente sobre la que se pregunta «pero..., ¿este señor aún hace historietas?, ¿no era un clásico?».

La obra que nos ocupa pertenece al último grupo, y la respuesta a las dos preguntas es afirmativa. Porque Joe Kubert es ya un clásico de la historieta, porque su impronta ya ha quedado marcada por su paso por series como «El as enemigo», «Sargento Rock» o «Tarzán» y porque su dominio de todos los elementos que conforman una historieta (dibujo, coloreado, entintado, guión) es completo.

Sin embargo, Joe Kubert no se resigna a que le reserven un espacio en los libros de historia del medio, y muy ocasionalmente descuida esa escuela donde está sentando cátedra (y por la que han pasado autores de la talla de Timothy Truman, Stephen Bissette y tantos otros) para demostrar que los buenos historietistas siempre están en forma. Si ya hace pocos años nos sorprendió con su visión de los Estados Unidos de principios de siglo en «Abraham Stone», ahora, retomando un personaje que ya había tratado en los años cincuenta, vuelve a dar una lección.

Clasicismo

Si el lector de estas líneas tiene ya unos cuantos años tras de sí, al oír esa canción —o volver a ver esa película, etc.— que tanto le marcó cuando era más joven, probablemente habrá suspirado, «*Ya no se hacen cosas así*». Tal afirmación que puede provocar sonrisas entre las generaciones de adolescentes por lo que conlleva de nostalgia e incluso de reaccionario, implica ciertas cosas.

La primera de ellas es que ciertas obras, por su calidad o por saber llegar en el momento oportuno, se convierten en portaestandartes de su época. La segunda está íntimamente relacionada con la anterior: mientras que algunas de estas obras no soportan nuevas revisiones y se quedan en su mero valor histórico, otras mantienen e incluso renuevan su poder con el paso de los años, demostrando que son aptas para cualquier momento. Son esas obras intemporales que acaban recibiendo el nombre de «clásicos».

Joe Kubert ha hecho algún que otro trabajo que puede ser considerado clásico, especialmente los tres mencionados anteriormente. La pregunta a hacer es qué es lo que hace a estas obras clásicas y por qué la que nos ocupa, «Tor», puede unírseles, sin perder por ello su condición de trabajo «actual».

Dibujos clásicos

En cualquier manifestación artística se considera al fiel reflejo de la realidad (el tantas veces nombrado «realismo») paradigma de lo clásico, mientras que la representación distorsionada de esa realidad representa el progresismo y la ruptura. Por todo ello, «Tor» es una obra tradicional en lo que se refiere al tratamiento de la ambientación y las figuras.

Kubert emplea un trazo rápido pero calculado, nervioso y al mismo tiempo detallado, al servicio de su gran dominio de la anatomía para presentar unas figuras que en ningún momento dejan de reflejar lo que la situación requiere: agresividad, calma, tensión, soberbia, ambición, miedo, dolor... Los cuerpos no presentan posturas imposibles y el movimiento se refleja en la posición de los músculos, en la composición de la viñeta, sin ese exceso de líneas cinéticas que tanto daño hace al cómic actual.

Y sin embargo..., ¿no supone esto una auténtica ruptura en la forma en la que se trabaja ahora, una vuelta a un modo de dibujar más agradable a la vista, mucho más descriptivo y eficaz? En este sentido, «Tor» es también «moderno», aunque es de temer que las ventas sigan haciendo que obras como ésta se conviertan en casos aislados en la historia contemporánea.

Narración clásica

Todos los creadores que han sido considerados como clásicos tienen en común el haber significado en su momento una ruptura con lo anterior y, al mismo tiempo, haber sentado las bases para futuros desarrollos de su medio de expresión. Responden a estas características Orson Welles y su «Ciudadano Kane» en el cine, o «Príncipe Valiente», «Flash Gordon», «Watchmen» y tantos otros en la historieta. Se consigue esto a base del empleo correcto de todos los medios al alcance del creador para la narración. En el caso de la historia, hablamos del uso de todos los recursos que conforman el montaje y la composición.

Joe Kubert es un auténtico genio del montaje. Su maestría en el aprovechamiento de angulaciones, elipsis, zooms, travellings, etc., hace que ninguna de las páginas de «Tor» tenga desperdicio, y que la rutina y el aburrimiento estén ausentes. Sería prolijo hacer aquí un análisis detallado de todas las páginas, pero como muestra veamos las cinco primeras:

La primera es una viñeta página con un plano general de Tor al borde del volcán en el que se inscriben cuatro estrechas viñetas que aumentan progresivamente de tamaño en un travelling desde plano medio del personaje hasta un plano detalle de los ojos. La segunda plantea una rejilla de tres filas con cuatro viñetas en la fila superior en la que se alterna la posición de los textos de apoyo, una estrecha viñeta apaisada en la fila central y una viñeta de plano general en la última fila en la que se inscribe otra con un primer plano que refleja la avidez con la que come el protagonista. La tercera presenta una secuencia a base de cuatro viñetas apaisadas que van aumentando de tamaño a medida que se aproximan los futuros rivales de Tor. En la cuarta podemos ver otra viñeta página con un contrapicado en la que se inscribe en la parte derecha un grupo de viñetas (conformando una especie de «l» invertida) que alternan diferentes planos y angulaciones. Finalmente, la quinta vuelve a una rejilla más simple que altera en la última viñeta mediante la yuxtaposición de dos viñetas. Y así durante casi cien páginas.

Kubert no emplea todos estos recursos sólo para agilizar la lectura y con una función estética, sino que les otorga también una función expresiva. Por ejemplo, la yuxtaposición de escenas puede mostrar tanto distintos aspectos de la misma situación (Tor y su torturador, página 16) como imágenes concatenadas (Tor peleando con el «bebé-monstruo» subterráneo), o en primeros planos para resaltar diferentes sentimientos como furia (Tor pelándose con los asesinos de su padre), miedo (la chica avisándole de un ataque traicionero), etc. Todo ello hace de «Tor» una obra con cuya lectura y análisis puede disfrutarse plenamente, un auténtico clásico «moderno».

Guión clásico

Hay temas que nunca envejecen. El cómic norteamericano cambió radicalmente en los años sesenta con su nueva visión del superhéroe y lo volvió a hacer a mediados de los ochenta gracias a autores como Moore, Miller, Mazzucchelli, Bolland y algunos más. Pero en el transfondo siempre hubo unas historias capaces de llamar a las conciencias de todos.

«Tor» es una de esas historias eternas. Tenemos un héroes solitario al que el destino lleva inexorablemente a una venganza, capaz a la vez de sentir odio y compasión, fuerte, ingenioso y valiente. Se nos presenta el poder de la superstición, el miedo a todo lo nuevo; la fascinación por el poder y las consecuencias lamentables a las que llega su abuso. Muchísimas historietas han desarrollado estos temas y lo siguen haciendo. Algunos le reprocharán (y posiblemente con razón) su versión de la mujer como fiel compañera siempre a expensas del hombre, pero esto también forma parte de lo que se entiende por clásico.

El desarrollo de esta historia es absolutamente lineal, siendo solo interrumpido por un largo *flashback* que cuenta los orígenes del héroe. El argumento es, pues, también muy tradicional, algo de agra-

decer en estos tiempos donde muchos confunden estructuras originales e innovación con una ceremonia de confusión.

El único punto negro que podemos encontrar en esta obra es la reiteración de textos de apoyo que describen lo que vemos en la viñeta. Por supuesto, esta repetición no alcanza los niveles de un Jacobs en «Blake y Mortimer», por poner un ejemplo máximo de premiosidad e ineficacia de dichos textos, pero no podemos dejar de admitir que el dibujo es tan poderoso que los hace absolutamente innecesarios —al revés de los que ocurre en «Enemy Ace»—, como bien se señala en el artículo dedicado a este trabajo en El Wendigo n.º 30.

Aún se hacen clásicos

Poco balance negativo para una obra que creemos forma parte de lo mejor que se ha publicado últimamente. Puede que el tiempo la ponga en su lugar y que dentro de unos años tenga que pasar nuevos juicios y revisiones, pero por ahora podemos disfrutar con la lectura de este clásico de la historieta... nacido en los años noventa.

Jordi Juamartí

El acertijo de Wagner

Se ha hablado a menudo de los logros artísticos de Matt Wagner, un autor del que conocemos muy poco en nuestro país. Muy comentado es su famoso Grendel, personaje del que ahora se ha publicado en España una historia en formato prestigio en dos volúmenes. Desconocemos si el resto de las historias de Grendel son así pero, desde luego, ésta que ahora nos ocupa dista mucho de ser una obra de calidad. Anunciado como el «crossover» del año, juntándolo con uno de los personajes más emblemáticos de la D.C., nada más y nada menos que el omnipresente Batman.

No es oro todo lo que reluce

A priori, parecía que nos íbamos a encontrar con un tebeo interesante. El autor disponía de dos personajes de «prestigio», siendo uno de ellos de su propia creación y, el otro, un héroe al que casi todo el mundo está aportando su visión personal. De este último, Matt Wagner ya se había encargado de realizar una miniserie, «Faces», para «Leyendas de Batman». Si algo llama la atención de esta colección es que, salvo contados casos, todos han cogido como modelo a seguir el Batman de Mazzucchelli, siendo el caso de Wagner uno de los más evidentes.

«Faces» resulta visualmente atractiva, aunque los colores del magnífico Steve Oliff hayan oscurecido los dibujos, quizá debido a un exceso de trabajo.

El Batman de Wagner es el de Mazzucchelli mires por donde lo mires, pero... Mazzucchelli sólo hay uno. Una de las muchas cualidades de este último es su gran habilidad narrativa. Tal es su dominio de la composición de viñeta, que puede cambiar mil veces de encuadre en una misma secuencia, siempre sabremos dónde está cada personaje, algo en lo que Wagner hace aguas.

Este autor se empeña tanto en enrevesar el guión, que al final nos es difícil saber dónde quiso ir a parar. Si en «Faces» la historia era difícil, en «El acertijo del diablo» es más complicada que algunas posturas del Kamasutra, debido a las banalidades que utiliza esta autor como medio de narración. Wagner se parece a Chaykin en que ambos huyen de una narración lineal, haciendo que el lector se estruje el cerebro para poder seguir la historia. No hay nada de malo en esto, sólo que para hacerlo bien hay que tener un gran dominio del lenguaje, algo de lo que carecen ambos.

«Faces» no es un mal tebeo, es algo que se lee y se olvida sin más. Tiene viñetas atractivas y alguna muy original, como la del primer número, en la que Bruce Wayne corre junto a otros dos personajes. La profusa utilización de sombras, mezclando los contornos de las figuras con los fondos, hace las escenas confusas, no sabiendo a veces lo que estamos viendo.

Buena muestra de las deficiencias narrativas de Wagner las encontramos en «El acertijo del diablo». En esta historia va más lejos que en «Faces», apenas dibuja contornos, dejando la labor de separación en manos del colorista. Supongamos que dibuja la mitad de una pierna dejando que la otra mitad la «dibuje» con colores el encargado de ello. En un principio, no hay nada que objetar, pero el confusionismo creado como consecuencia de esta técnica, en ocasiones, nos hace pensar que aún le falta práctica para dominarla.

Mención aparte son los dallos de «racord» y la utilización de un lenguaje impropio y negativo. En el volumen primero, en la página dos, se desarrolla un diálogo entre Hunter Rose (Grendel) y Bruce Wayne (Batman). Para ello no nos muestra a los dos personajes hablando, sino que dibuja la escena mediante planos de las copas en que están bebiendo. Rose comienza con un ginger ale, pero se da cuenta de que no es su bebida, teniendo la suya (vino) Wayne. Se las intercambian, pero la segunda viñeta de la página tres (libro uno), el texto pertecene a Rose y la copa (ginger ale) a Wayne, es decir, están cambiados. Parece que con tanto alcohol Wagner acabó un poco «mareado». Esto tampoco sería para rasgarse las vestiduras si no fuera porque utiliza planos detalle de las bebidas como soporte de la planificación, y como medio expresivo y comunicativo para tratar de contarnos la historia... y lo utiliza mal.

Otro «descuido» sería el de la página seis. Hillie entra en casa vistiendo una chaqueta negra, camiseta rosa y falda negra. Comienza a hablar con su compañera Rachel, y en la siguiente viñeta en mitad de la conversación, de pronto, viste una camiseta negra y una falda de leopardo. En la tercera viñeta ambas se duchan. En la cuarta, Hillie vuelve a vestir la camiseta negra y la falda de leopardo. Conclusión: en la segunda viñeta debería de seguir llevando la misma ropa que en la primera, siendo sólo después de la ducha cuando tendría que llevar la segunda ropa. Por lo que se ve, aún duraba la resaca de las copas de la página dos.

Uno de los puntos favorables de Matt Wagner sería la frescura de los personajes feminos, nada corriente en el cómic de superhéroes. Son modernos, de carne y hueso, algo similar al «Discovering America» de Mazzucchelli y a las deliciosas chicas que pueblan los mundos de los hermanos Hernández.

La utilización de viñetas tan pequeñas que más bien parecen sellos de correos es otro de sus inconvenientes. Esto, unido a lo enrevesado del guión, crea confusión en el lector, no sabiendo a veces qué sucede y teniendo que releerlo. Hecho que se acentúa cuando utiliza mal el lenguaje. Tal es el caso de la página 21 (tomo 1). A través de ella, a base de planos de detalle de tan nefasta utilización que ni el mismísimo Guido Crepax, Wagner nos muestra pormenorizados los dibujos de la camisa de Hunter Rose. Luego resulta que esos dibujos no tienen influencia en la historia y, para más inri, en ocasiones desaparecen de la citada camisa (?).

Mención especial le debemos dedicar a la escena del tomo dos, en la que Batman atrapado bajo unos escombros, logra al fin salir de tan difícil, compleja e «interesante situación» (?), a base de casi seis pá-

ginas, y un montón de viñetas tan bien concebidas y diseñadas, que todavía nos estamos preguntando el porqué de tan inútil despliegue narrativo (?).

Otra de sus obras aquí publicadas es «Demon», realizada en 1987. Su dibujo es más bien primitivo y flojo, y prácticamente prescinde de los fondos, siendo el montaje mucho más convencional.

En cuanto al guión, aparte de que la historia da la impresión de ser la continuación de otra, es totalmente ilegible.

Enrevesado

Quizás el trabajo más interesante de Matt Wagner (siempre ciñéndonos a lo editado en España), sea aquel en el que el guión no es suyo. El «Sadman» n.º 18 de la edición de Zinco. En esta ocasión, al trabajar sobre un guión de Gaiman, Wagner no desarrolla una labor tan «personal», siendo el resultado más satisfactorio. Una historia clara, bien contada y con buenos dibujos.

Como conclusión, cuando este autor se deje de «intelectualizar» sus historias haciendo se lectura difícil, probablemente nos encontraremos con un autor que dé obras interesantes al cómic. Cualidades como dibujante las tiene y, en ocasiones, de gran belleza estética

¡Pezqueñines no, gracias!

Matt Wagner tiene en común con Howard Chaykin algo más que la afición a contar las historias de forma rara, ambos parecen sentirse especialmente atraídos por los personajes amorales, por «héroes» ajenos a esa rancia distinción entre bien y mal. Lo malo es que Wagner al final hace trampa y siempre se las arregla para introducir en las últimas páginas una serie de elementos que cambian de sentido todo lo que nos ha contado hasta el momento.

Ya el final de «Faces» nos dejó a más de uno con la boca abierta, pues lo único claro —tras 3 tebeos tan bellos de dibujo como confusos de narrativa— es que eso de ser «jorobu», tener tres piernas o una cabeza de repuesto es una gran suerte pues permite, por ejemplo, ganarse un dinerillo durante las vacaciones trabajando en un circo o una barraca de feria y así poder amueblar la salita o cambiar aquella cisterna que gotea y no nos deja dormir por las noches. Y el que no lo vea así o es bobo o un resentido.

Las cosas son bastante más graves en «El acertijo del diablo». Ante todo hay que decir que Grendel tiene colección propia en USA y que quizás en ella aparezcan claves que nos permitan comprender su personalidad y actuaciones, pero aquí lo que conocemos es esto y esto es

lo que nos han querido vender como la «obra del año», así que a ello hemos de remitirnos.

¿Y quién es Grendel? A la vista de estos dos tebeos es algo así como un delincuente de postín, alguien que delinque no por necesidad sino, sobre todo, para olvidar que la vida es algo muy monótono y aburrido, pero Grendel no es el clásico «bandido de guante blanco», lo más definitorio de su actuación a la luz de estos tebeos —que insisto, es lo único que tenemos— es que Grandel mata.

Tal cosa no es una novedad en los tiempos que corren, ni en el tebeo, ni en el cine o la novela popular parece existir un gran aprecio por la vida humana, pero tal conculcación del tabú máximo de nuestra civilización suele exigir unas motivaciones. Se mata por necesidad —Conan en el fragor de la batalla—, por placer o locura — el doctor Lecter de «El silencio de los corderos», «El Joker», —por venganza— «El castigador» y tantos héroes de vídeo-club, pero Grendel no parece precisar de tan burdas razones. El mata porque es un «grandón» y no puede pararse a considerar algo tan banal como la vida ajena. Los dos tomos de «El acertijo del diablo» están plagados de muertes gratuitas que llegan al paroxismo en la matanza de policías con que se abre el segundo volumen.

Todo esto configura un personaje cuyo atractivo encontramos bastante discutible, pero lo malo no es esto, lo malo es que al final el propio Wagner parece asustarse de lo que nos ha contado hasta el momento y en media docena de páginas quiere convencernos de que Grendel es un humanista enamorado de la infancia y de que la violencia es algo malo que lleva, merecidamente, al desastre. Como decía mi abuelo: «no la hagas no la temas», tampoco hay nada que objetar a este mensaje pero no estaría nada mal que Matt Wagner se aclarase cuál nos quiere trasmitir pues ambos son incompatibles. No se puede condenar la actitud de Rachel al recurrir a la violencia para defenderse y, a la vez, presentarnos a Grendel como un señor simpático, basándose en que, por lo visto, sólo mata a quienes tienen la mayoría de edad civil. Por lo demás todo vale con tal de pasarlo bien.

Durante casi 100 páginas Grendel nos cuenta que la vida humana es una vagatela, algo sin mayor valor, pero, para despedirse, nos demuestra que él también tiene su corazoncito. Matar una niña, ¡por favor!, Grendel ve la televisión y sabe que «hay que dejarlos crecer», que de mayores están más buenos. Lo dicho, se puede ir por la vida de amoral o de meapilas, pero la mezcla de ambas cosas da un poco de asco.

Juan José Pérez
Faustino R. Arbesú
Ramón F. Pérez

El lama blanco

Georges Bess recibía el pasado año el Haxtur al Mejor Dibujante por esta serie. Ahora ha llegado al final de su primer ciclo, tras una andadura de seis álbumes. El primer apunte sería la agradable sorpresa que supuso su aparición. El segundo, sus irregularidades, lo que parecía iba a ser la obra más compleja del guionista Jodorowsky, se resiente de algunos de sus defectos endémicos.

Aprendiz y maestro

Observar la evolución de Bess, a lo largo de la serie, produce un placer similar al que ofrecía Mazzucchelli en «Daredevil Born Again». Si allí David depuraba su dibujo de página a página con naturalidad, permitiéndonos comprender de dónde venía y hacia dónde se dirigía su trazo, aquí Bess desarrolla un trabajo, menos espectacular, pero con aspecos coincidentes.

Primero, si podemos afirmar que el dibujo, del primer al último álbum, «mejora» (luego ampliaremos esto), es dentro de una unidad de estilo. No hay saltos de técnica o improvisaciones. Tan solo (es un decir) se gana en destreza. La relación entre los rallados y el color se afina, logrando una integración que enriquece el dibujo de episodio en episodio.

Segundo, al mejorar dentro de una línea coherente, Bess nos permite seguir su camino, entender su exploración. Si algunos de sus dibujos nos sorprenden por su elegancia es, sobre todo, porque el maestro se comporta como un aprendiz, no se esconde. Son sus dudas, sus retrocesos, sus pasos en falso, los que realzan sus aciertos. Por ejemplo, en el tercer álbum, lo que va de la página 33 (31 en el original) a la 43 (41 en el original).

Evidente, puede pensarse que este argumento es reversible. También los buenos resultados se vuelven contra los malos. En cierta medida, así ocurre. A veces sentimos su pereza con el color o la composición... Pero el entusiasmo con el que resuelve otras páginas nos inclina a disculparle. Y aún hay más. Todo dibujante de tebeos tiene dos problemas que resolver. El primero es la construcción del dibujo en sí. Si hablamos de trabajos en color, el gran dilema es la relación entre la línea y el color. Hay dos soluciones mayoritarias: los que dan protagonismo a la línea y los que optan por acabados pictóricos.

Bess elige una vía más compleja, donde la línea y el color se entrelazan como pueden. Cabría apuntar que Rosinsky mantiene un camino de investigación similar.

Lo que parece claro es que, cuando modulamos el color, la línea, sobre todo las de rallado, empiezan a estorbar. ¿Porqué oscurecer con trazos si puedo hacerlo con el color? Bess no evita estas dificultades. Desde el principio, insiste con sus rallados, colores y coloriines. Vemos los problemas en que éste le mete. Vemos cómo echa mano de las más variadas influencias, de Moebius a Colan.

No pienso que ya haya llegado a «su» estilo. Todavía muchas líneas están de más, sus perfiles son a veces excesivamente anchos o estrechos...

Pero esa lucha entre color y línea, esa búsqueda de nuevas soluciones, ofrece de tanto en tanto páginas tan hermosas que, ya lo hemos dicho, uno opta por olvidar los errores, que nunca son muy graves, y disfrutar con los aciertos.

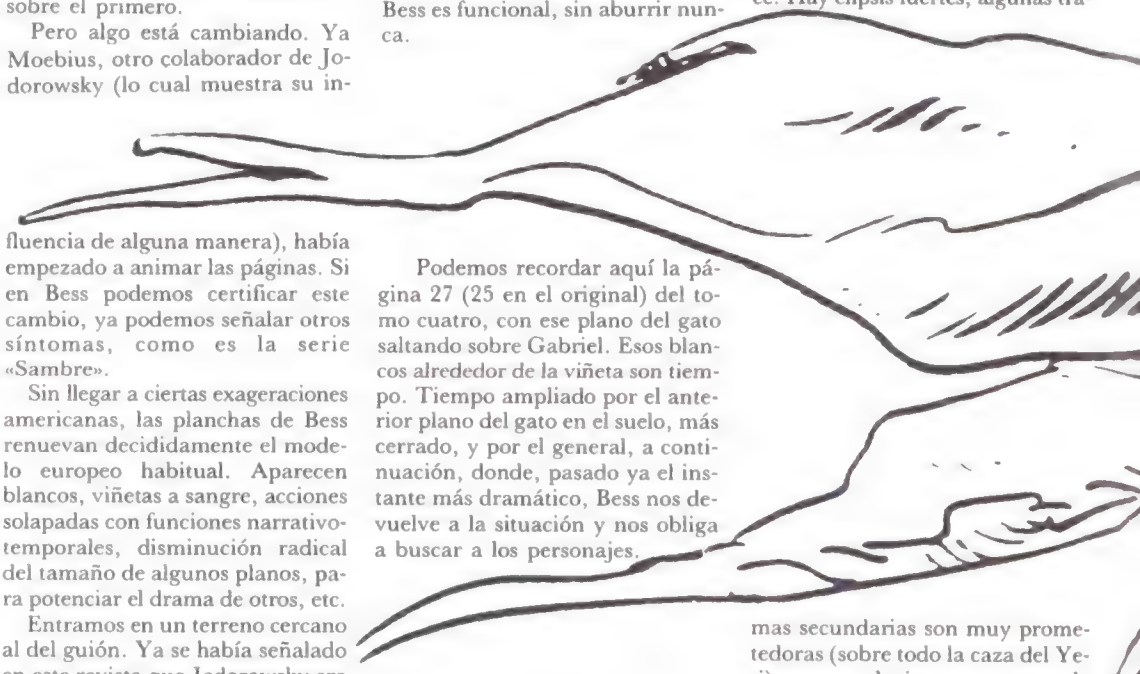
El segundo campo de juego de dibujante es la composición de la página. Podemos hablar de dos paradigmas, que tienen como base la unidad viñeta y la plancha como totalidad, respectivamente. La referencia a este segundo modelo es principalmente anglosajona (de McCay a Truman) mientras que Europa trabajará habitualmente sobre el primero.

Pero algo está cambiando. Ya Moebius, otro colaborador de Jodorowsky (lo cual muestra su influencia de alguna manera), había empezado a animar las páginas. Si en Bess podemos certificar este cambio, ya podemos señalar otros síntomas, como es la serie «Sambre».

Sin llegar a ciertas exageraciones americanas, las planchas de Bess renuevan decididamente el modelo europeo habitual. Aparecen blancos, viñetas a sangre, acciones solapadas con funciones narrativo-temporales, disminución radical del tamaño de algunos planos, para potenciar el drama de otros, etc.

Entramos en un terreno cercano al del guión. Ya se había señalado en este revista que Jodorowsky era el guionista europeo más cercano al modelo narrativo americano. Bess utiliza la fórmula adecuada a la historia que visualiza, con sus climax y puntos muertos. Debemos decir, asimismo, que algunas de las irregularidades del trabajo de Bess son achacables a lo cambiante de la historia; y que integra de forma admirable los aspectos mágicos y realistas del relato. Por cierto, si Ditko sorprendió en su momento con las auras y rayos mágicos del «Doctor Extraño», Bess innova esta tradición con una serie de haces fantásticos, entre la blandura de las vísceras y la dureza de la geometría, realmente peculiares. Las cimas del dibujo suelen coincidir con los mejores momentos del guión (especialmente el tercer y cuarto álbum).

Por último, su forma de planificar es tan espectacular como sus composiciones de página. Juega con el punto de vista (saltando de los picados a los contrapicados con fluidez), con la escala de planos (desde los enfáticos detalles hasta algunos deliciosos planos generales). Decimos jugar, pero queremos decir utilizar con la lógica de un dibujo que busca realzar la historia. Bess es funcional, sin aburrir nunca.



Podemos recordar aquí la página 27 (25 en el original) del tomo cuatro, con ese plano del gato saltando sobre Gabriel. Esos blancos alrededor de la viñeta son tiempo. Tiempo ampliado por el anterior plano del gato en el suelo, más cerrado, y por el general, a continuación, donde, pasado ya el instante más dramático, Bess nos devuelve a la situación y nos obliga a buscar a los personajes.

El cuentista y el narrador

Jodorowsky, como guionista, tiene varias virtudes fácilmente observables en todos sus trabajos. Sobre todo, su desbordante imaginación, su capacidad para fabular nuevas historias. Su lista de obras en marcha y de colaboradores es impresionante: Boucq, Moebius, Arno, Giménez y el mismo Bess. Pero esa imaginación no va asociada a estructuras coherentes. Es como si quisiera contar, o se le ocurrieran sobre la marcha, tantas cosas, que al final el hilo narrativo, el ritmo, desaparece. Si esa capacidad creatica afecta al desarrollo del relato, también a su credibilidad. Cuando todo puede ocurrir en cualquier momento, resulta difícil que algo nos sorprenda.

Por eso «El Lama Blanco» fue una agradable novedad. En los primeros álbumes la aparición de aspectos realistas, la conjunción de magia y política, de aspectos carnales y espirituales, hacía sospechar que Jodorowsky había encontrado, por fin, «su» historia. Además, no podemos olvidar la procedencia del autor. Si la fantasía es uno de los elementos comunes en la literatura hispanoamericana, lo que le ha dado fama mundial es su integración de elementos extraídos de la más dura realidad. Por eso pensábamos que, ante «El Lama Blanco», nos encontrábamos con un buen ejemplo del realismo mágico. No ha sido así o, al menos, no del todo.

Siguiendo los espisodios, el primer álbum parece un tanteo, en guión y dibujo. Ni Bess ni Jodorowsky despegan, pero ya se intuyen muchas cosas. Esencialmente, descubrimos esa atmósfera realista de la historia, con apuntes colonizadores incluidos, a partir de un arranque esencialmente fantástico.

En el segundo todo se enriquece. Hay elipsis fuertes, algunas tramas secundarias son muy prometedoras (sobre todo la caza del Yeti) y, tras el giro que supone la muerte del padre adoptivo, se inician nuevos apuntes mágicos. Por ahora ya han sido potenciados por el realismo de la historia.

En el cuarto, la fantasía aparece matizada y realzada por el exterior (las miserias de la familia y la amenaza de los lamas bandidos). Estas secuencias oníricas templan el enfriamiento posterior y el drama emerge con naturalidad.

La educación inglesa de Gabriel es uno de los aspectos más flojos, por increíbles, que Jodorowsky recorta astutamente con otra elipsis fuerte. Cierra el álbum con una vuelta a casa en un ambiente de tragedia realista.

En el quinto cede ya a la tentación de la fantasía. Bess hace lo que puede, pero la palabrería del personaje no se corresponde con las acciones necesarias para hacerla creíble. Varias tramas secundarias se resuelven de forma chapucera, defraudando las expectativas creadas. Empieza por el conflicto familiar, luego liquida al viejo brujo y, por último, soluciona lo del Yeti de un plumazo.

El sexto álbum mantiene el tono descuidado, pero se toma algo más de tiempo para resolver los hilos sueltos del relato. Contiene algunas escenas interesantes (vuelta a casa de Gabriel, entrada en lamasería, redención del bandido...) pero mantiene el malsabor del anterior. Esa sensación de «no es así como deberían haber sido las cosas».

Esa portentosa imaginación...

Los problemas de la estructura narrativa tienen una relación directa con el argumento. Jodorowsky desarrolla una compleja trama en la que lo fantástico actúa como espejo deformante de la realidad. En la que el héroe lucha contra sí mismo y contra diferentes manifestaciones de la adversidad. En la que confunde el territorio entre lo tangible y lo espiritual. Por ejemplo, el relato del Yeti, con la lucha entre el hombre y la bestia, alcanza proporciones casi mitológicas que terminan, lógicamente, con la muerte de uno de los dos.

Pero ese clima se rompe. Jodorowsky abandona esa complicada riqueza, que le lleva a dar patinazos (la resolución apresurada de las secuencias coloniales). Ataja y se lanza a la recreación de un nuevo Buda, que viene a repartir la palabra entre los hombres. No es como lo de Bertolucci, pero casi.

Si en los primeros episodios la acción (incluso la espiritual) venía justificada por los acontecimientos, en los últimos, el héroe iluminado ciega (y cierra) todo desarrollo dramático. El lector ya no puede extraer conclusiones.

En toda tragedia el valor del héroe es puesto a prueba por múltiples dificultades. Su destino, su verdad, surge tras esos conflictos. Jodorowsky evita los problemas. Más que resolver las posibilidades de su relato, las disuelve. Un claro reflejo de su actitud contradictoria son las últimas planchas del tomo seis, que cierran simétricamente la historia. En el primer álbum, un avión derriba a un lama montado en una cometa. En el sexto, Gabriel, convertido en águila, destroza al aviador. Extraña conducta de un santón, al que hemos visto hacer milagros durante más de ochenta páginas. Alguien que dice cosas como «el tesoro tan anhelado es el amor».

Contradicciones aparte, el oficio está templando a Jodorowsky. Si ésta no es una obra redonda, sí contiene momentos brillantes. Su última colaboración con J. Giménez es más que prometedora (a pesar del dibujante). Le sobra tanta imaginación como tiempo le falta para elaborar las estructuras de sus historias. Seguimos a la espera.

Autor, autor

No se puede finalizar este artículo sin destacar dos aspectos que diferencian a Jodorowsky de otros autores.

Primero, el gran partido que saca de sus dibujantes. Ninguno de sus colaboradores ha sido más grande que cuando trabajaba con él. Ninguno más imaginativo, más apoteósico. El alardeaba precisamente de esto, en el último salón de Asturias. Creemos que con justicia. No sabríamos decir si esto es debido a su capacidad de provocar entusiasmo o a su probada imaginación, pero todos los dibujantes parecen querer dar lo mejor de sí mismos. Entendemos que no puede decirse esto de cualquier guionista y que es un valor que no puede negársele a don Alejandro.

Segundo, su capacidad para entretener al lector y su habilidad en la creación de momentos brillantes. Si el artículo suena en ocasiones excesivamente duro, esto obedece a una frustración. Lo que el autor causa en sus lectores cuando, tras mostrarnos historias con grandes posibilidades, las aborta o desarrolla de mala manera.

Sin relatos como el del Yeti, o escenas como las de la lamasería, indiscutiblemente brillantes, nos nos irritarían tanto determinados desenlaces. Lo que sonaría a normal en otros guionistas, huela a peor en él. Precisamente por esas chispas de genialidad (que tanto nos recuerdan a O'Neill) sus errores perecen mayores. Pero esto no puede hacernos olvidar su oficio como guionista y su capacidad para entretener al lector. Sirvan estos apuntes para aquilatar parte de lo dicho con anterioridad.

Florentino Flórez

Sombras sólidas de un chico infernal

Mike Mignola llegó a Gijón por sorpresa, contrarrestando con su presencia la lamentable baja de Jim Starlin, y se convirtió en una de las estrellas del pasado Salón del Cómic del Principado de Asturias. Un día, durante una hora, le dimos conversación. Estas son algunas de sus reflexiones.

Como entrevista, el diálogo fue un tanto errático, repitiéndose bastantes conceptos y añadiendo otros nuevos a cosas dichas bastante antes. Por todo ello, nos hemos permitido hacer una reestructuración, presentando las ideas no en el orden en que fueron saliendo, sino divididas en diferentes apartados.

Evolución e influencias

—Hablando de los comienzos y primeras influencias...

«Ha habido un cambio muy dramático desde mis primeros trabajos al último, pero han sido once años, cambiando, así que ha sido un cambio muy lento (...). Al principio no tenía idea de lo que estaba haciendo (...), estaba muy aburrido por cómo dibujaba, muy frustrado, porque ya que trabajaba para la Marvel, intentaba parecerme a la Marvel, y éso no era lo que pensaba. Mis influencias, mis inspiraciones no eran la Marvel, sino antiguos pintores e ilustradores de tema fantástico».

—¿Por ejemplo?

«... un ilustrador de clásicos llamado N.C. Wyett —ilustró «La isla del tesoro» y libros así—, con una obra muy poderosa y un dibujo muy fuerte, con grandes formas oscuras. Creo que fue una gran influencia en Frank Frazetta».

—¿Es Frazetta el historietista que más te ha influido?

«Frank Fazetta fue una influencia muy temprana, quizás la mayor influencia cuando era muy joven. (Años más tarde) me pidieron que hiciera un libro de Lobezno y aún no tenían la historia, así que les dije Si hacéis a Lobezno rey de los hombres de las cavernas y conseguís que Walt Simonson lo escriba, lo haré. *Dos días después me llamaron y me dijeron* de acuerdo. *Así que me dije que ya que tenía que dibujarlo, haría un libro de Lobezno a lo Frank Frazetta.* (Se refiere al volumen prestigio «Aventura en la Jungla»).

—Y después de los primeros pasos en la Marvel...

«... cuando trabajé para First Comics, no había nada que dijera que tenía que seguir un estilo, así que (...) ya que Corum era una historia fantástica, me dije Bueno, me gustan muchos ilustradores de tema fantástico, echémosles un vistazo. Entonces empecé a disfrutar haciendo un trabajo diferente. No estoy contento con mi trabajo en Corum, *pero fue entonces cuando empecé a encontrar mi propia voz».*

—¿Y ahora?

«Por primera vez no estoy descontento con mi trabajo (...), estoy seguro de que mi obra seguirá cambiando, pero creo que ya he pasado por los mayores cambios. Estoy cómodo en el negro sólido que uso, con las formas que dibujo, gran parte del conflicto se ha terminado, estoy aprendiendo a relajarme algo en la forma que dibujo».

Sombras y geometía

—La composición de la viñeta es algo que te interesa mucho...

«Me gusta la forma triangular o piramidal, que es uno de los planos composicionales más obvios y sólidos. En mi trabajo siempre intento hacer las cosas muy sólidas, muy poderosas y para hacerlo construyo estas formas pesadas. Por eso se ve muy a menudo cuando dibujo figuras que los pies e incluso las piernas se funden con el suelo, porque es sólido».

«La posición de cosas como los bocadillos o los textos de apoyo es importante para mí. Cuando el guión no era mío, a veces indicaba dónde creía que debían ir. En mi obra actual, Hellboy, *aunque no hago el rotulado, dibujo los bocadillos porque quiero que formen parte de la viñeta (...). Creo que esto es poco usual, sobre todo en los comics americanos de superhéroes. Los artistas americanos típicos no piensan en esas cosas en absoluto, no piensan en el diseño tanto como algunos de nosotros (...). Nunca predije que mi interés fuera a ir por ahí, la dirección que ha tomado mi trabajo ha sido una gran sorpresa».*

—Raramente has entintado tus propios dibujos...

*«A causa del tiempo (...). Siempre he tenido la impresión de que al entintar hacía el trabajo dos veces. He sido muy afortunado con la gente que me ha entintado, pero ahora creo que yo lo haría mejor que nadie, así que entintaré mi propio trabajo (...). Hay dos entintadores que realmente he disfrutado. Son muy diferentes: Al Williamson (*Fahfrd y el Ratonero Gris*) hizo mi dibujo muy orgánico, muy natural y áspero, fue maravilloso para las texturas. Por otro lado, Craig Rusell (*Corum*) hizo mi trabajo hermoso y grácil (...). Craig nunca añade líneas, sólo entinta lo que hay; Williamson sí las añade. Carlos Garzón (*Cosmic Odissey*) añadió muchas líneas, y no me gustó, porque ésa era la época en la que yo empezaba a dibujar muy sencillamente, y quitaba líneas que Carlos ponía de nuevo (...). John Nyberg (*Drácula*) hizo un trabajo muy bueno. Fue muy preciso y trazó exactamente lo que le di. Quizá no tuvo la gracilidad y belleza de Craig Rusell, pero fue preciso y fiel».*

—El trabajo de ambos en «Drácula» es resaltado por el excelente color...

«Una cosa que aprendí en Drácula *es lo importante que es la relación con el colorista Mark Chiarello. John Nyberg hizo un trabajo muy bueno, pero se limitó al diseño de la página, mientras que lo que Mark y yo encontramos para el color... Mark hizo un trabajo maravilloso, estamos muy orgullosos. En América creen que este estilo de coloreado es muy europeo, y a muchos americanos no les gusta porque son demasiado pocos colores, todo grises, verdes, rojos... Tanto Mark como yo estamos muy influenciados por comics europeos, especialmente Daniel Torres».*

—Lo que para ti es parte de tu estilo es, según algunos, muestra de alguna debilidad.

«Sí, es verdad. Por ejemplo, me resulta muy difícil dibujar pies. Pueden ponerme las cosas difíciles. No sé que pasa con mi modo de dibujar, las formas que uso, pero la forma precisa de un pie no funciona. Y he hecho dibujos de pies, pero no son importantes para mí. Así, en «Aventura en la jungla» *hay toda una página de Lobezno haciendo algo con su pie descalzo. Pensé, Bueno, ahí está, lo he hecho, hice un pie, hice un trabajo cojonudo dibujando un pie (...). Para mí es mucho más efectivo fundir las figuras con el suelo para conseguir la solidez que busco. Muchas debilidades en mi capacidad para dibujar se han convertido en estilo. Cuando empecé, cubría con sombra las cosas en las que no era bueno, y ahora que sé dibujar la mayoría de las cosas, esa sombra se ha convertido en una parte muy importante de mi estilo. Creo que uno de los problemas de la gente que me imita es que no saben dibujar las cosas. Sabes, yo primero dibujo las cosas y luego las cubro de negro. Si no sabes dibujar, no sabes cómo diseñar las formas negras».*

—Hablando de imitadores, ahí está Joe Quesada.

«Joe es un caso muy extraño, porque es muy nuevo y fue la primera persona que yo reconocí como muy influida por mí. De hecho, un día hablé con él, le llevé a mi piso y le enseñé la gente que me había influenciado, le dije «Cuando dibujes manos, mira las tuyas, cuando dibujes una cara. mírate al espejo...» y acabó pareciéndose más a mí. Lo ha superado ya, está como desarrollando su propio estilo, añade líneas extra... Le pregunté por qué, y dijo: Estoy siendo un Mike Mignola más comercial *(...). Yo no puedo hacerlo, no puedo cambiar mi estilo para hacerlo más comercial».*

—Esta tendencia a la abundancia de líneas y excesivo detallismo es clave en el último comic-book americano, ¿no?

«Lo que pasa en los comic-books es que la gente tiende a pensar que eres mejor artista si dibujas los cordones de los zapatos, las cremalleras, los botones... Si haces el cuerpo como una gran forma oscura, tiene más solidez, y al hacer, por ejemplo, sólo la mano y la cara detallada las miras porque es lo importante. Cuando leo a Jim Lee y todos esos artistas al estilo de Image, *hay detalle por todas partes, y el ojo no sabe dónde ir».*

Y ahora, a escribir

—Y tu siguiente paso como autor es...

«Estoy seguro de que mi trabajo seguirá cambiando, pero no creo que lo haga completamente (...). En este momento me preocupa menos cómo dibujo y más lo que voy a dibujar. Me interesa mucho más el tema, así que creo que el siguiente paso lógico es hacer mis propias historias. Pero como aún no me siento cómodo escribiendo, en Hellboy *yo hago el argumento, se lo doy a John Byrne y le digo* Sé que esta gente está hablando sobre esto, pero no sé exactamente cómo lo están diciendo (...). Necesito que me ayudes por ahora. *Así que John escribe los diálogos, pero las historias son mías».*

—¿Qué experiencias tienes de los guionistas con los que has trabajado?

«Trabajar con un guionista que también es dibujante tiene la ventaja de que quizás te permita mayor espacio y entiende mejor el ritmo de la historia, habiendo mayor énfasis en lo visual. Pero nunca he tenido una relación perfecta ni muy mala con los guionistas. En el caso de Hellboy, *como había tenido una experiencia muy buena trabajando con John Byrne en el pasado, decidí pedirle ayuda. Creo que John y yo intentaremos hacer que* Hellboy *funcione. Otros guionistas se inmiscuirán e intentarán hacerlo suyo (...). Creo que John está escribiendo* Hellboy *más por ayudarme que por ser guionista».*

—¿Has aprendido algo de la forma de escribir de tus guionistas?

«Bueno, disfruté de veras trabajando con Ted McKeever, el autor de Metropol. *Sólo hicimos dos historias juntos, pero... Hay cosas en el modo en el que Ted escribe un cómic que... Es difícil explicarlo, pero lo que hace Ted no es la forma tradicional de escribir el comicbook. Creo que a veces el comicbook tradicional explica demasiado al lector. En la historia de Batman que hice para* Legends of the Dark Knight (Sanctum, n.º 54) *primero hice el guión y otra persona (Dan Raspler) el argumento; hablé con él, discutimos las ideas, él añadió unas, yo otras y a veces él quería explicar más y yo le decía que no. Creo que si el lector presta atención, puede ver las relaciones, puede imaginarlas (...). No quiero ser demasiado obvio. Esta es mi idea más clara sobre hacer comics. Quiero mantener el misterio en las historias, porque lo que hago son historias sobrenaturales, y si lo sobrenatural no es terrorífico o misterioso si se entiende todo: no debe haber auténticas reglas. Creo que ese es el problema de Hollywood ahora en las películas de lo sobrenatural, hay demasiadas reglas definidas y la magia desaparece. Yo quiero romper las reglas.*

Mignola se va al cine

—Hablando de cine, ¿cómo fue tu experiencia en Drácula?

Coppola y su hijo me llamaron para cambiar los diseños de algunos castillos (...) y acabé haciendo uno que se ve muy brevemente en un flashback. Luego, cerca del final de rodaje, vi la película con Francis y George Lucas, discutimos algunos cambios... y terminé haciendo el storyboard de cuatro escenas, que fueron añadidas.

—Has comentado en la prensa que de todo modos preferías el cómic a la película...

«Sí, espero que Francis no esté en España (risas). *Ahí se me interpretó mal. Creo que lo bueno del cómic es que hay algunas escenas descritas más intensamente que en la película, como por ejemplo el reencuentro de Jonathan y Drácula en Londres. Esas cosas fueron filmadas y luego cortadas, así que al dibujarlas tenía ante mí las fotografías de las escenas reales. El problemas es que se intentaba cubrir tanto material que la película va muy deprisa, se vuelve apresurada y no se tiene sentido del tiempo. Con el cómic fuimos muy afortunados porque se nos premitió hacer cuatro números y tuvimos mucho tiempo».*

Mazzucchelli y Mignola «dibujando en vivo» en el Teatro Arango

Mignola y Mazzucchelli «papeando»

Mignola se divierte

—Debe ser frustrante para un dibujante el que al hacer la adaptación al cómic debe basarse en rostros, figuras y situaciones ya creadas...

«Para mí fue una desventaja, porque no podía ser ni exagerado ni expresivo; siempre que era posible tenía que hacer los personajes como los actores reales, lo cual no es muy fácil para mí, no soy bueno haciendo retratos. Nunca había querido hacer la adaptación de una película, y ahora que la he hecho, no creo que haga más. Suelen ser experiencias terribles, porque estás trabajando cuando de repente cambian el guión y hacen esto y lo otro y normalmente hay que hacerlas muy rápido. Por eso todos me decían que no la hiciera. Pero mi experiencia fue muy buena, tuve pocos problemas y si no la hubiera hecho, no habría conocido a Coppola ni a George Lucas ni me habrían puesto en los créditos ni todas esas cosas maravillosas. Me han pedido que haga la adaptación de la nueva versión de Frankenstein (por Coppola, Branagh y De Niro), pero no creo».

Epílogo

Este es el resumen de más de hora y media de conversación. De lo que pasó antes y después, el anterior número de *El Wendigo* da cumplida información. Cabría añadir que se hinchó a dibujar *Hellboys* (en una auténtica operación de marketing que incluía no dibujar otras cosas y el lucir una llamativa camiseta con el personaje); que hizo fotografías de todo lo que le llamaba la atención —incluyendo la señal de peligro que avisa de la presencia de equipos eléctricos, (ya sabéis, esa de un rayo sobre la silueta de un señor), provocando el divertido comentario «¿Eso significa que si abres esa puerta bajará el rayo castigador de Dios y te fulminará?»; que comió (poco: «Mi mujer dice que soy un auténtico dolor en el culo comiendo, nada me gusta»), bebió (algo más) y bailó (lógica consecuencia) en las noches gijonesas; y que se mostraba ilusionado por el cercano nacimiento de su primer hijo. Pues enhorabuena, gracias por todo y hasta siempre.

Jordi Juanmartí
Javier Riva

Buenos Aires, los comics y el loco

El presente artículo pretende ser el inicio de una serie de trabajos que tiene como fin mi aportación a la reivindicación de la figura del narrador que se viene realizando desde estas páginas. El motivo que me ha llevado a intentar llevar a cabo tal empresa, estribaría en el hecho de que aún hoy en día y no sólo dentro del mundo del cómic, términos como «narrador» o «artesanos» van inexplicablemente acompañados de ciertos matices peyorativos, producto de estúpidos complejos culturales, cuando no de intereses creados.

Para este primer artículo he escogido al guionista argentino Ricardo Barreiro, al que seguirán otros autores como Antonio Segura, Greg o Archie Goodwin; todos ellos «narradores» a los que, entre otras cosas por los motivos expuestos más arriba, no se les ha reconocido su auténtica valía.

Ricardo Barreiro es prácticamente un desconocido en nuestro país, ello puede ser debido a que ha realizado la mayor parte de su producción para los mercados argentino e italiano; pero también es un hecho que muchas de las obras que ha realizado para esos países también se han publicado en España. Barreiro ha sido el responsable del guión de algunas de las obras más interesantes que hemos visto publicadas en los últimos quince años, como «Buenos Aires, las putas y el loco», «El pescador» o «Parque Chas». Un ejemplo de la «mala suerte» que Barreiro ha tenido en nuestro país lo podemos encontrar en la edición española de «La hija de Wolfland», realizada dentro de la revista Cimoc, en la que no se molestaron en reseñar la autoría del guión atribuyéndoselo al propio dibujante, Franco Saudelli.

Barreiro-Solano López

Dos son los equipos creativos que habría que destacar al referirse al inicio de la carrera de Ricardo Barreiro: los que formó junto a Juan Giménez y a Francisco Solano López. Precisamente uno de los trabajos de este último, «Slot-Barr» (Ediciones B.O.), fue el que nos dio a conocer a su guionista. Es ésta una obra con muchas buenas ideas, algunas no demasiado bien desarrolladas, de la que se pueden destacar episodios como el de «Planeta Capital», o como aquel que constituye una de mis historietas favoritas: el de la historia apócrifa de Cristo.

«Slot-Barr» muestra ya algunas de las características definitorias de Barreiro: su capacidad como argumentista (que al comienzo contribuía a paliar algunas deficiencias técnicas) y su preocupación por aquello que considera esencial, contar una historia:

—¿Cuáles son los objetivos de «Slot-Barr»?

—Fundamentalmente dos: entretener por un lado y mostrar ciertos aspectos de la realidad por otro, este último, quizás demasiado pretencioso, son los lectores quienes tienen la última palabra sobre la concreción del mismo. (Entrevista aparecida en «Slot-Barr» n.° 2).

Otros dos son las obras del tándem Barreiro-Solano López conocidas por estos lares: «Ministerio» (publicada en la revista «Cimoc») y «El Instituto» (recientemente reeditada por «La Cúpula»). Ambas comparten una fuerte carga crítica, que ya aparecía en estado latente en «Slot-Barr», hacia la opresión a la que se ve sometido el ser humano; bien sea ésta de carácter político, religioso o sexual. Lamentablemente también comparten el haber pasado sin pena ni gloria, o algo peor en el caso de «Ministerio», por el mercado español.

Todas estas obras están marcadas por la profunda personalidad de su dibujante. Francisco Solano López ha sido considerado, desde que realizara «El Eternauta», como uno de los más grandes dibujantes del continente americano, y «Slot-Barr», «Ministerio» y «El Instituto» contienen pruebas suficientes; especialmente la primera, en donde ofrece todo un abanico de posibilidades creativas a la hora de imaginar y plasmar civilizaciones y razas de muy distintos mundos y épocas.

Barreiro-Giménez

Por otro lado, las obras que Ricardo Barreiro realizó en colaboración con Juan Giménez, constituyen lo que podríamos denominar como un «proceso de aprendizaje». Proceso que aquí ha sido relativamente difícil de vislumbrar al haber sido publicadas alterando su orden cronológico de realización.

«As de pique» (aparecida en la revista «Comix Internacional» y como título propio en formato cómic-book), es la primera de sus colaboraciones, y muestra más defectos que bondades. La serie, ambientado en la segunda guerra mundial, presenta un marcado tono antibelicista, que recuerda a obras como «El as enemigo» de Kanigher y Kubert, pero se ve muy perjudicada por un exceso de textos y por la inoperancia de su dibujante. En ella se pueden encontrar episodios interesantes, como el del homenaje a «Little Nemo», y algunas buenas ideas, los episodios del bombardeo sobre Dresde, aunque pobremente desarrolladas, pero el global no es demasiado destacable.

La cosa mejora notablemente en «War III» (publicada en la revista «1984» y en los álbumes «Factor Límite» y «El extraño juicio a Roy Elly»); obra bastante similar a la anterior pero que sitúa la guerra en el futuro. El ambiente de ciencia ficción, unido a una considerable reducción en la cuantía y número de los textos, son las principales diferencias con «As de pique». Sigue apareciendo, por otra parte, el tono antibelicista (que aquí deriva en antimilitarista) y la inoperancia de Giménez, que a pesar de seguir mostrando una gran influencia del trabajo de Francisco Solano López, parece comenzar a desarrollar un estilo propio.

«Ciudad» (aparecida en la revista «Comix Internacional» y reeditado recientemente en dos álbumes) difiere más de sus antecesoras. Se trata de una serie con elementos fantásticos y de género negro, ambientada en una fantasmagórica ciudad de la que los protagonistas tratan infructuosamente de huir. Barreiro va dando muestras de su capacidad como narrador, con una considerable economía de textos. En esta obra encontramos ya buenas y bien desarrolladas ideas, como el homenaje a los monstruos «clásicos» del género de terror o la fantasmal escuadra de camiones asesinos.

Es ésta una serie que no presenta el marcado carácter pesimista de sus antecesoras, y si bien mantienen ciertos elementos críticos y el desenlace no es lo que podríamos denominar como «final feliz», se deja abierta una puerta a la esperanza mediante las últimas frases del episodio final: «Quiza el Eternauta tuviera razón, quizá la muerte sea la única salida de La Ciudad... quizá la búsqueda esperanzada de un camino sea en sí la salida... quizá».

La última obra de este equipo creativo, salvo alguna esporádica historia corta, será «La estrella negra» (serializada dentro de la revista «1984» y posteriormente editada en álbum). Se trata también de la más acabada de sus colaboraciones, en parte porque por primera vez Barreiro dispone de 46 páginas para desarrollar una historia y el no estar sujeto al formato de episodios conlleva una mayor solidez en la narración.

«La estrella negra» es ciencia ficción más o menos clásica (Asimoviana) en la que se ve la mano de su guionista; más en la creación y construcción de los personajes, que en la propia enécdota o peripecia que nos es contada. Barreiro consigue alejarse de los típicos arquetipos, con una serie de personajes, no tan matizados como los de sus posteriores obras, pero igualmente destacables:

—Braxtor, posiblemente el personaje menos interesante; su papel como misterioso contratante deriva de forma demasiado simple en el de «malo arquetípico».

—Vran, un soldado-robot con una mentalidad muy peculiar y más bien poco militarista.

—Speed, un «rebelde sin causa» del que Barreiro no da la imagen romántica que suelen tener dichos personajes, sino que nos muestra la insolidaridad y el egoísmo que suele acompañar a este tipo de actitudes.

—Y Nadia, sin duda, el personaje más ineteresante, que trataremos más detenidamente en el apartado referido a «La hija de Wolfland».

«La estrella negra» representa una cuantiosa mejoría en la carrera tanto de su guionista como de su dibujante. La diferencia estriba en que si bien para Barreiro significó un paso más en su evolución como narrador (la faceta como dialoguista es especialmente destacable en este aspecto), en el caso de Giménez nos encontramos con el que es, posiblemente, su mejor trabajo en sentido estricto. Giménez introduce aquí el elemento más llamativo de sus obras: el coloreado. El problema estriba en que desde entonces solamente ha desarrollado ese talento, utilizándolo para intentar «cubrir» los defectos que por descuido o incapacidad presenta su dibujo.

Barreiro-Rotundo
Barreiro-Saudelli

En cuanto al resto de las obras de Barreiro publicadas en nuestro país, éstas podrían ser divididas en dos grupos: las «italianas» y las «argentinas». El primer grupo formado por «El pescador» y «La hija de Wolfland» y el segundo por «Buenos Aires, las putas y el loco» y «Parque Chas».

«El pescador» (álbum de 46 páginas serializado en la revista «Cimoc») es el producto de la colaboración de Barreiro y el dibujante italiano Massimo Rotundo, y significó para este último su consagración a nivel internacional. Se trata de una obra de ciencia-ficción ambientada en un «poco agradable» futuro que sufre las consecuencias de la superpoblación. De hecho, Barreiro dedica bastante tiempo a describir ese futuro, a través, principalmente, de programas de televisión y lecciones escolares en vídeo. Pero «El pescador» destaca sobre todo como una narración «de acción» con tintes de género negro y dosis de humor de igual color. Especialmente destacable es toda la parte central de la obra, con las secuencias de la pesca y del enfrentamiento con la policía, que están desarrolladas con gran dominio del ritmo, y que muestran un gran trabajo por parte de Rotundo, que realiza un dibujo pleno de fuerza y dinamismo.

Por su parte, «La hija de Wolfland» (publicada también en la revista Cimoc) es una peculiar mezcla de Historia, ficción y política, basada en la Alemania Nazi. Se trata también de una obra destacable desde el punto de vista gráfico, en la que Barreiro colaboró con quien formaba parte, junto con Rotundo, del dúo de dibujantes más prometedores del cómic italiano de aquella época: Franco Saudelli.

No nos encontramos aquí ante una obra tan redonda como la anterior, pero ello se debe a que está intercalada en una serie más amplia cuyos restantes álbumes permanecen inéditos en nuestro país (o eso parecen indicar su final abierto y la referencia a episodios anteriores que aparece en la página 37). Su principal punto de interés reside en algo común a todas las obras de Barreiro: el tratamiento de los personajes femeninos. Nos encontramos, en este punto, con una auténtica asignatura pendiente de muchos buenos guionistas, tanto en el cómic como en otros medios, que muestran graves limitaciones a la hora de recrear personajes femeninos creíbles. Por desgracia, la mayoría de los resultados obtenidos varían entre el modelo del «adorno» erótico-festivo (el descanso del guerrero) y los bien intencionados intentos de construir mujeres con responsabilidad que derivan en personajes con motivaciones incomprensibles y acciones incoherentes.

No es éste el caso de Barreiro, que presenta en casi todas sus obras personajes femeninos con carácter, que nada tienen que envidiar a sus acompañantes del sexo opuesto. Ya en sus primeras obras van apareciendo «bocetos», como las pilotos de bombarderos de «As de pique» o la anónima protagonista de «Esplendor en la hierba» en «War III», de sus posteriores personajes femeninos. Más matizado está el personaje de Karen en «Ciudad»: una superviviente que, en contra de lo habitual, lleva de la mano a su partener masculino durante casi toda la narración, y a la que Barreiro, por suerte para la salud mental del lector, no intenta justificar a pesar de su pasado de prostituta.

Más claro, todavía, es el caso de Nadia en «La estrella negra» que sirve a Barreiro para definir su punto de vista de forma simple y concisa: «Para mí, una mujer vale lo mismo que un hombre, si conoce su propio trabajo» (Braxtor a la hora de contratar el piloto de su nave).

En cuanto a la obra de la que estamos hablando, dos son los personajes a destacar en «La hija de Wolfland»: Muriel, la protagonista, y la cabecilla de los rebeldes que, lejos de ser meros sujetos pasivos de la acción, se convierten, cada una dentro de sus capacidades, en desencadenantes del desenlace final. Algo que podríamos aplicar a personajes de restantes obras de Barreiro, como la protagonista de «El instituto» o Silvia en «Parque Chas».

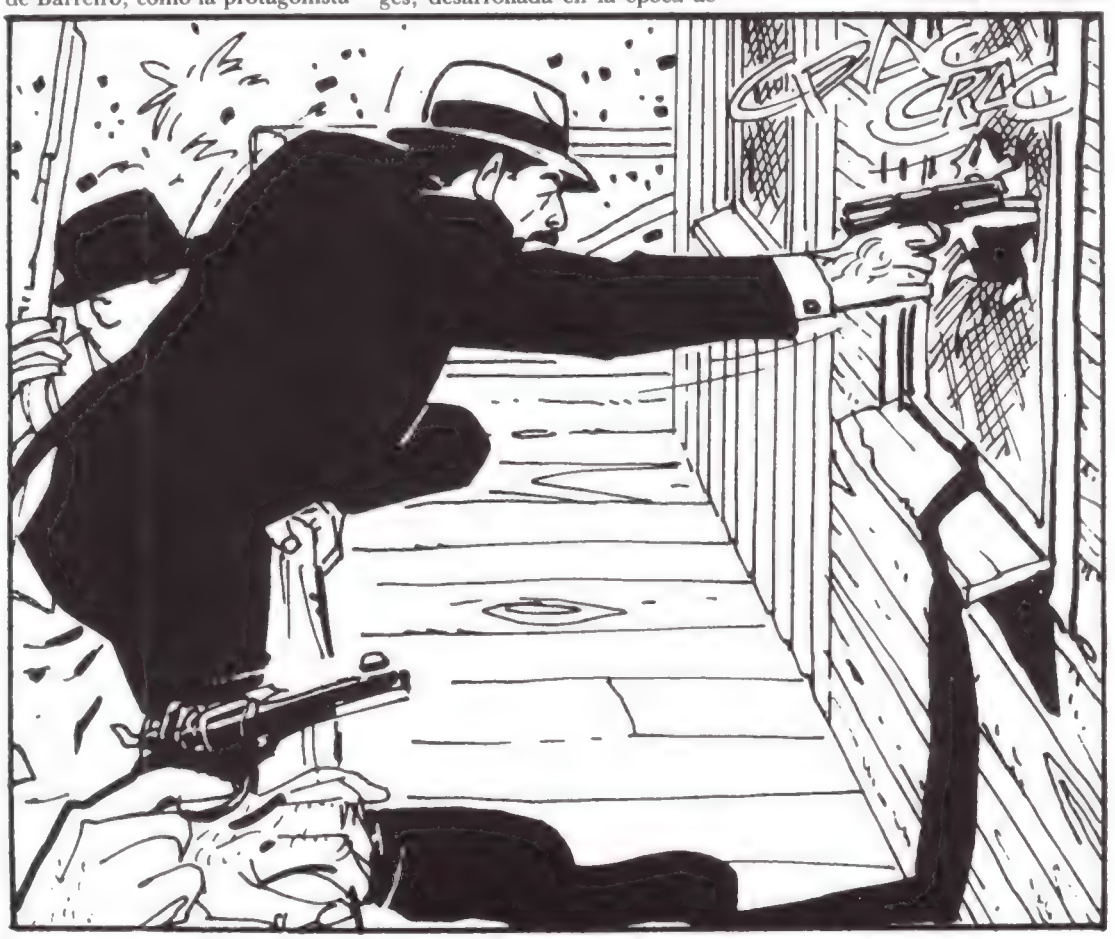
Barreiro-Oswal
Barreiro-Risso

«Buenos Aires, las putas y el loco» y «Parque Chas» forman el grupo de obras que he denominado como «argentinas», constituyendo además lo más destacable de la producción de este autor aquí conocida. Ello se debe al especial atractivo que poseen como muestrario de la idiosincrasia y cultura propios del pueblo argentino. La primera de ellas (publicada en la revista «Cimoc» y posteriormente recopilada en álbum) es una historia de género negro ilustrada de forma más que eficaz por Oswal. La trama en sí, que responde a un modelo clásico dentro del género negro (la búsqueda de la venganza personal utilizando el enfrentamiento entre bandas), está desarrollada de forma sólida y concisa; pero es la descripción de la vida en el Buenos Aires de 1926, unido a los diálogos y a otros detalles, como los pequeños acordeonistas interpretando tangos que aparecen en la esquina de algunas páginas, lo que confiere a la obra una identidad propia, amén del atractivo del que hablábamos antes.

«Parque Chas» (editada, por decir algo, dentro de la revista «Totem») es completamente distinta en su concepción. Se trata de una serie de cacrácter fantástico, cercana a los universos de Lovecraft o Borges, desarrollada en la época actual. Cuenta además con un peculiar grafismo, firmado por Eduardo Risso y realizado sin tintas, que le confiere a la serie un aire muy personal. Barreiro parte aquí de tramas menos convencionales, más imaginativas y personales, y como en el caso anterior todo el conjunto va adornando con lo que podríamos denominar como «marcas de identidad» de la sociedad del país de origen de sus autores.

Es una lástima que el trabajo de Barreiro y Risso en «Parque Chas» haya pasado inadvertido en nuestro mercado (entre otras causas por la infame publicación, alterando el orden de los episodios, por parte de Toutain y sus acólitos), porque nos encontramos, en mi opinión, ante una de las más destacables obras que ha visto la luz en nuestro país en muchos años. Sería deseable que a algún editor se le ocurriese «la feliz idea» de rescatarla del «museo de los horrores», o al menos publicar algún nuevo trabajo de Barreiro (las obras que realizó con Enrique Alcatena, no estarían mal para empezar). Con todo, no es éste un caso demasiado probable pues, por desgracia, a pesar de que Barreiro es uno de los más importantes guionistas en lengua hispana (su producción está ahí para atestiguarlo),sigue siendo un autor al que no se la ha prestado la atención que merece, y a estas alturas, y tal y como está el mercado, difícil será que se haga en un futuro no demasiado lejano.

Norman Fernández



Oliver Stone

«El cielo y la tierra», última película realizada por el extraordinario director norteamericano Oliver Stone, cierra una trilogía sobre Vietnam, su historia y su invasión por parte de los norteamericanos. Este tema parece haber marcado profundamente al realizador, al igual que al resto de los que lucharon en aquella terrible guerra. Pero en este caso, ha dejado de lado el tema militar de «Platoon» y también el de los jóvenes que allí lucharon de «Nacido el 4 de julio», para adentrarse en la historia de una mujer vietnamita. Se ha basado en la autobiografía de Le Ly Hayslip, que cuenta sus vivencias tanto en Vietnam como en EEUU.

—¿Cuándo surgió la idea de hacer una trilogía?

Sería capaz de hacer otras 100 películas sobre Vietnam pues es un tema que, como a todos los demás que lo vivieron, me ha marcado profundamente. En un principio, no pensé en la idea de hacer una trilogía. Simplemente fueron surgiendo historias sobre él y según acababa una se me ocurría la siguiente. Después de terminar con «El cielo y la tierra», me di cuenta de que era la hora de zanjar la historia. Sentí que una trilogía se había acabado por los comentarios surgidos de compañeros y amigos. Comencé desarollando mis vivencias personales en la batalla, las de mis amigos en su vuelta a casa y me quedaba la espina de los vietnamitas. Necesitaba contar la batalla desde el otro lado, desde el punto de vista de los invadidos.

—¿Necesitaba hacer esta película para conseguir redimirse?

No exactamente. Lo que ocurre es que todas las películas que se habían hecho hasta el momento, incluidas las mías, no hablaban de personajes vietnamitas relevantes. Narraban historias concretas vistas por los soldados norteamericanos, pero no se contaba nada de aquel remoto lugar visto desde las gentes que lo habitaban. Tanto yo como el resto de soldados que allí luchamos no pensamos en los vietnamitas como personas hasta muchos años después. Teníamos, pues, una deuda con ellos.

—¿Cuándo Uds. luchaban allí como soldados, no veían a los vietnamitas como personas, como seres humanos?

En absoluto. Desconfiábamos de ellos en todos los sentidos. Eran una amenaza para nosotros, eran el enemigo. En esto soy consciente de que no hablo sólo en mi nombre sino en el de toda mi compañía. Nos costó muchos años aprender y conocerlos. No comprendíamos sus costumbres, sencillamente las rechazábamos porque eran distintas a las nuestras. No sabíamos la importancia que para ellos tenía el arroz, los antepasados, la religión budista, etc. Ahora todos los supervivientes estamos unidos por la misma agonía y nuestra misión es servir como testigos y maestros de todos los que sufrieron para evitar que se vuelvan a producir catástrofes parecidas.

—¿Qué fue lo que más le atrajo del libro de Le Ly?

Que su finalidad no era ni denigrar a los americanos ni glorificar a los vietnamitas y tampoco crear nuevos estereotipos «políticamente correctos» que sustituyeran a los viejos. Lo que más impacto me causó fue también la espiritualidad budista, la reverencia por los antepasados y el respeto por la tierra. Ninguno de estos tres temas había sido tratado aún en una película sobre Vietnam.

—¿Aparte de tratar el tema de forma diferente, no hubo también un intento de luchar contra la cultura sobre Vietnam desarrollada en los últimos años?

Sí. Quería que mi película respondiera, pero sólo en parte, al militarismo ciego y al inconsciente revisionismo que se ha dado a esta guerra durante la última década. No podía soportar el estilo de ciertos libros escritos al respecto y menos aún el de ciertos cómics con superhéroes americanos y con un nuevo final... ¡ganamos!

—¿Por qué tratar el tema de los vietnamitas como seres humanos desde el punto de vista de una mujer, cuando sus anteriores películas eran desde puntos de vista masculinos?

No lo había pensado hasta después de meterme en el proyecto. Pero es cierto que es la primera vez que elijo a una mujer como protagonista de una historia mía y es precisamente cuando muestro el lado más profundo, más interno del ser humano. Puede que sea porque las mujeres tienen más facilidad para reflexionar y comprender estas partes de la vida, tienen la sensibilidad más a flor de piel. Además pienso que no hay nadie que sea totalmente masculino ni nadie totalmente femenino. La protagonista es una mujer, pero tiene muchas cualidades masculinas.

—¿Cómo fue el rodaje de la película?

No fue fácil. Nos trasladamos todos a Vietnam y las condiciones allí eran terribles: mucho calor, dificultades por parte del gobierno, etc. También rodamos en Tailandia y en EEUU. El rodaje fue largo y arduo y a Le Ly le costó mucho amoldarse. Yo quería tenerla con nosotros en todo momento para que nos aconsejara y para ella era muy difícil adaptarse a nosotros. Pero ella resultó como un don del cielo. Trabajó junto a mí día tras día, no sólo como asesora técnica y creativa sino también como colaboradora espiritual.

—¿Hubo muchos problemas con el gobierno vietnamita?

Algunos pusieron pegas, había escenas que no les parecían correctas. Además, los EEUU todavía

Sofía Carlota Rodríguez

mantenían un embargo sobre aquel país que no nos dejaba rodar allí. No querían que se gastase dinero que les pudiera beneficiar. Por eso la mayoría de las cosas fueron rodadas en Tailandia. En Vietnam sólo se rodaron los paisajes, la parte que se pudo hacer como si fuera un documental. Más o menos unos 20 o 30 paisajes.

—¿Cómo eligió a los protagonistas?

Fue bastante difícil. Debíamos tener actores vietnamitas pero que hablasen un perfecto inglés. Hicimos un casting y probamos a muchísimas chicas. Al final encontramos a Hiep Thi Le, una estudiante de la Universidad de California que había ido a las audiciones con una amiga. Hiep Thi Le es una chica con muchas posibilidades. Tiene una fortaleza extraordinaria pero a la vez es tierna y sensible, justo lo que requería el personaje. Trabajó duramente y lo hizo estupendamente. Mejor de lo que esperábamos.

—¿Está seguro de que «nunca jamás» retomará el tema de Vietnam?

Eso nunca se puede decir. Pero ya ha sido suficiente por el momento. Ahora tengo otros muchos proyectos y quiero evadir un poco mi mente cambiando de tema. Además, el telón de fondo de «El cielo y la tierra» ha sido Vietnam pero yo pretendía adentrarme en cosas más profundas. Vietnam es, podríamos decir, un pretexto para hablar de mi vida, mis pensamientos, mis temores, etc., a través de los ojos de una mujer vietnamita y no sólo de ella, de muchos otros personajes más de la película.

—¿Cuáles son todos esos proyectos que tiene pensados?

Tengo en mente, desde hace muchísimo tiempo, hacer «Evita» como película musical. Pero de momento, este proyecto está aparcado en espera de la protagonista ideal. Madonna lo ha rechazado y Gloria Stefan también pues podría cambiar su imagen y ser perjudicial para su carrera como cantante. El proyecto más inmediato es la historia de Noriega. La protagonizará Al Pacino y será más bien una sátira.

Richard Attenborough

El actor y director británico Sir Richard Attenborough es uno de los hombres más cariñosos y simpáticos del mundo del cine. Como bien se dice, la cara es el espejo del alma, y en este hombre se demuestra claramente: una sonrisa bonachona, unos simpáticos coloretes en las mejillas y unos ojos vivarachos y expresivos que se asoman tras sus gafas de pasta negra. Y posee una gran sensibilidad como la mayoría de los ingleses, a pesar de su fama de fríos. Esto lo ha demostrado en numerosas ocasiones pero más recientemente en su último trabajo como director: «Tierras de penumbra», protagonizada por Anthony Hopkins y Debra Winger.

Sofía Carlota Rodríguez

—¿Qué le ha decidido a hacer esta película de estilo intimista después de su última realización «Chaplin», una obra de gran presupuesto?

Lo que más me interesa a la hora de contar una historia y también en la vida cotidiana son los seres humanos. Cada persona es un mundo y hay distintas personalidades a nuestro alrededor que influyen en nosotros y pueden cambiar el sentido de nuestra vida. No me interesa una historia por su magnitud sino por las personas que la conforman. «Chaplin» necesitaba un gran presupuesto y un gran número de actores porque detrás de la vida de ese magnífico personaje existió todo eso: grandeza y multitud de gente moviéndose en torno suyo. En esta nueva historia que he hecho con tres personajes muy marcados era necesaria la sencillez.

—¿Qué tenía de especial la historia para que Ud. adaptase por primera vez un trabajo cuya idea no había partido de Ud. mismo?

Su calidad. Yo estaba rodando «Parque Jurásico» cuando me enviaron el guión. Tardé bastante en ponerme a leerlo porque no tenía tiempo. Pero cuando lo empecé, un día al llegar del trabajo, no pude dejarlo hasta finalizar. Me atrapó y ni siquiera dormí esa noche. Es cierto que en todas mis películas la idea de donde todo partía la había tenido yo y me dolió leer tanta calidad escrita por otro. Algo que no podría alcanzar nunca como escritor estaba plasmado en aquellos papeles. Era la historia más perfecta y maravillosa que había leído en mi vida.

—¿Le impresionó más como actor o como director?

Como las dos cosas, como escritor también. Como actor me impresionó la fortaleza de los personajes. Como director la fuerza de la historia para comunicar. La capacidad de envolver al lector era increíble, nunca vista. Además, había tres o cuatro papeles maravillosos para un actor. A través de los actores es como un director se comunica con el público. Por eso no sólo es importante la historia sino también los personajes que la protagonizan.

—¿Influye su faceta de actor a la hora de dirigir a otros?

Por supuesto. A mí las técnicas del cine no me interesan, me interesan mucho más los actores. Como yo también lo fui sé lo difícil que es conseguir una buena interpretación en el cine, hay que ser perfecto. En teatro es distinto, se puede engañar mejor. Pero ante la cámara nadie puede mentir. Y es muy difícil relajarse delante de un equipo de cientos de personas que no para de moverse, de comprobar si todo va bien, de cuchichear. Por eso yo trato siempre de que los actores se sientan confortables. Lo principal para mí es crear un ambiente relajado. Cuando los actores trabajan contentos todos los demás se sienten bien.

—¿Cómo pensó en Anthony Hopkins y Debra Winger para los papeles protagonistas?

En Tony pensé cuando estaba leyendo el guión. Inmediatamente se lo envié y le gustó tanto que me amenazó con matarme si se lo daba a otro. El papel de una chica debía ser para una americana pues en la película lo es también. Debra me pareció siempre un actriz muy madura y capaz. Se lo propuse y aceptó.

—¿Fue muy diferente dirigir a un actor inglés frente a una norteamericana?

Siempre lo es. Yo parto de la base de que todos los actores son diferentes por lo que ni se les puede tratar igual ni exigir las mismas cosas. Tony es un actor que trabaja sobre el guión. Se lo lee, se lo estudia al dedillo y a partir de ahí lo desarrolla. Debra, por el contrario, prefiere estudiar al máximo sus papeles. Lee sobre ellos, investiga, acaba conociéndolos incluso mejor que el propio guionista o que el director.

—¿Cree que está surgiendo una nueva corriente de películas románticas al viejo estilo, sin sexo explícito?

Parece que actualmente es lo que más gusta al público. Hasta ahora, la mayoría de películas en las

que había una relación hombre-mujer acababan convirtiéndose en pura sexualidad explícita. Yo no rechazo el sexo en el cine pero creo que es un tema que se repite demasiado. En una relación lo más importante no es hacer el amor, hay muchas otras cosas.

—¿Quiere esto decir que su película ha sido bien aceptada?

Ha gustado muchísimo y la gente se ha conmovido con ella. En principio podría pensarse que no iba a ser así, tras la ola de películas del tipo de «Instinto básico». Pero la gente está ya harta de tanto «ñaca-ñaca». Hay una gran necesidad de historias profundas y románticas en el público actual. Las nuevas generaciones están saturadas de tanto sexo.

—¿No resulta un poco extraño el papel de Anthony Hopkins, un solterón que vive con su hermano, tan soltero como él?

Para la mentalidad de hoy en día puede que sea un poco raro. Pero todo el mundo ha captado, al menos eso creo, que la época en que se desarrolla la historia es muy distinta a la actualidad. En mi época, en los años 50 o principios de los 60 era normal que los solteros viviesen solos. No hacía falta ser «gay» para permanecer soltero. Fue una época de transición en la que las mujeres no tomaban parte para nada. Cuando se incorporaron a la vida intelectual, al trabajo, etc fue muy traumático para la mayoría de los hombres. Yo viví todo eso y por eso lo entiendo. Espero que cada uno sepa situarlo en su contexto correspondiente. No se pretende aplicarlo a la actualidad sino mostrar una parte de la historia.

—Se ha hablado de que Ud. iba a llevar «Los miserables» al cine.

Sería bonito pero es un trabajo demasiado difícil. Carezco de la visión para hacerlo.

¿Es Anthony Hopkins su actor fetiche?

Puede que lo sea, Creo que es un magnífico actor, sino el mejor y me gustar contar con él en mis películas, siempre que el papel le vaya. Hemos trabajado en cinco ocasiones juntos: «El joven Winston», «Un puente lejano», «Magic», «Chaplin» y ahora «Tierras de penumbra». Nos llevamos muy bien y creo que en este último trabajo está mejor que nunca. Ha conseguido superarse a sí mismo, a sus problemas y a muchos actores que le hicieron sombra.

18 SALON INTERNACIONAL DEL COMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

X PREMIOS HAXTUR

GIJON

2 al 7 OCTUBRE 1994

AUTORES CONFIRMADOS

Nacionales
Manel Barceló
Gaspar Meana
Mariel Soria
Robert
Mique Beltrán
Rafael Vaquer
Neto

Extranjeros
Brian Bolland
Jim Starlin
Joe Kubert
Georges Bess
Kevin Maguire

Organiza
EL WENDIGO

FUNDACIÓN MUNICIPAL DE CULTURA, EDUCACIÓN Y UNIVERSIDAD POPULAR
Ayuntamiento de Gijón

Ayuntamiento de Gijón

MINISTERIO DE CULTURA
DIRECCIÓN GENERAL DE COOPERACIÓN CULTURAL

PRINCIPADO DE ASTURIAS
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, CULTURA, DEPORTES Y JUVENTUD